CLAMOROSO! 50 CD-ROM DOOMMANIA 2 IN REGALO!

K

CD-ROM
PC
CD^{32} CD-I
AMIGA
3DO
MA[illegible]

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Anno VII n. 9 - SETTEMBRE 1995 - L. 6.000

ANTEPRIMA VFX1: PROVATO IL TOP DEI CASCHI VIRTUALI

SPACE QUEST 6
Il ritorno di Roger Wilco

ANTEPRIMA
SCREAMER
Daytona su PC?

TERMINAL VELOCITY
MASSIMA DISTRUZIONE!

Pubblicazione mensile - Spedizione in abbonamento postale 50% - MI - CMP Roserio

ISSN 1122-1313
50009
9 771122 131002

RECENSIONI

TNT
DARK FORCES
DAEDALUS ENCOUNTER
LANDS OF LORE

ARRIVA REBEL ASSAULT 2!

QUEEN COMPUTER

- AMIGA 69.900 / PC 69.900
- AMIGA 69.900
- AMIGA 69.900 / CD32 79.900 / CDROM 89.900 / PC 79.900
- AMIGA 59.900
- A1200 69.900
- AMIGA 79.900 / CD32 69.900 / PC 109.900
- CDROM 139.900
- CDROM 59.900
- CDROM 119.900
- CDROM 99.900
- CDROM 79.900
- CDROM 119.900
- CDROM 89.900 / PC 79.900
- CDROM 119.900
- CDROM 79.900 / PC 49.900
- CDROM 109.900

AMIGA

Titolo	AMIGA 500	AMIGA 1200
A10 TANK KILLER	39.000	
AKIRA	79.900	
ALADDIN	79.900	
ALIEN BREED 2	69.900	79.000
ARCADE POOL	49.900	
ASSASSIN SPECIAL EDITION	39.000	
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900	
AWARD WINNERS PLATINUM	79.900	
B17 (BUDGET EDITION)	49.000	
BANSHEE	59.000	
BASE JUMPERS	69.900	69.900
BATTLE OF BRITAIN	79.900	
BEAUJOLLY COMPILATION	79.900	
BENEATH A STEEL SKY	99.900	
BLOODNET	69.900	79.000
BODY BLOWS 2	69.900	69.000
BRIAN THE LION	59.000	
BRUTAL - PAWS OF FURY	59.900	
BUMP'N'BURN	69.900	
BURNING RUBBER	59.900	59.900
BURNTIME	59.900	29.000
CANNON FODDER II	79.000	
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.900	
CHAOS ENGINE	69.900	59.000
CHRISTMAS LEMMINGS 94	79.000	
CIVILIZATION	109.900	99.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000	
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000	
CLOCKWISER	49.900	
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	59.900	
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	95.000	
COMBAT AIR PATROL	49.900	
COMBAT CLASSICS 3	79.000	
COOL SPOT	69.900	
CORE COMPILATION AMIGA 1200	69.900	
COSMIC SPACEHEAD	49.900	
CRYSTAL DRAGON	69.900	
CURSE OF ENCHANTIA	39.000	
CYBER PUNK	59.000	
CYTRON	49.900	
DARKMERE	69.900	
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900	
DAWN PATROL	79.000	
DETROIT	79.000	
DIGGERS	89.000	
DRAGONSTONE	79.900	
DREAMWEB	89.900	79.900
EMBRYO	69.900	
EPIC	39.900	
F117A NIGHTHAWK STEALTH FIGHTER 2.0	39.900	
FANTASY MANAGER	49.900	
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	55.900	
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900	
FLY HARDER	39.900	
FOOTBALL GLORY	59.000	69.000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	69.900	
FRONTIER - ELITE II	79.900	
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900	
GLOBDULE	59.900	
GOBLINS III	89.900	
GUARDIAN	69.900	
GUNSHIP 2000	39.000	79.900
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIGH SEAS TRADER	79.900	
HIRED GUNS	79.900	
HISTORY LINE 1914-1918	79.900	
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	79.900	
INTERNATIONAL SPORT CHALLENGE	39.900	
ISHAR 3	69.900	79.900
IT'S CRICKET	69.900	
JAMES POND III	69.900	
JET STRIKE	59.900	69.900
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	49.900	
K240	69.900	
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	69.900
KID CHAOS	59.900	
KING'S QUEST V (BUDGET EDITION)	49.900	
KING'S QUEST VI	79.900	
KING'S TABLE	79.900	
KINGMAKER	89.900	
LAST ACTION HERO	69.900	
LEGACY OF SORASIL	39.900	
LEGENDS OF VALOUR (BUDGET EDITION)	39.900	
LEMMINGS III (ALL NEW WORLD)	69.900	
LIVING PINBALL	TEL	
LORDS OF THE REALM	79.900	79.900
MANCHESTER UNITED	69.900	
MEGA TRAVELLER 2	39.900	
MONKEY ISLAND 2	119.900	
MORPH	59.900	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.900	
MR BLOBBY	29.900	
MR NUTZ	49.900	
NICKY 2	TEL	
OUT TO LUNCH	69.900	
OVERLORD	69.000	
PACIFIC ISLAND (BUDGET)	49.500	
PERIHELION	69.900	
PGA EUROPEAN TOUR	59.900	69.900
PGA TOUR GOLF	79.000	
PINBALL FANTASY	69.000	
PINBALL ILLUSION	69.900	
PINKIE	69.900	
PLAYER MANAGER 2	59.900	
POWERDRIVE	69.900	
PREMIER MANAGER 3	59.000	59.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	69.900	
PRIME MOVER	79.900	
QUIK	59.900	
RALLY CHAMPIONSHIP	69.900	69.900
REUNION	79.000	79.000
RISE OF THE ROBOTS	89.900	99.900
ROADKILL	69.000	
RUFF & TUMBLE	59.900	
RYDER CUP	59.000	
SABRE TEAM	69.000	
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	
SENSIBLE GOLF	79.900	
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	79.900	
SHADOW FIGHTER	69.000	69.900
SHADOW WORLDS	29.900	
SHAQ-FU	49.900	69.900
SIERRA SOCCER	69.900	
SILLY PUTTY 2	TEL	
SIM CITY / GRAPHICS	39.900	
SIM CITY 2000	79.000	
SIM CLASSIC	79.000	
SIM EARTH	39.000	
SIM LIFE	39.000	39.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900	99.900
SIMON THE SORCERER II	TEL	
SKELETON KREW	79.000	
SKIDMARKS	59.900	
SOCCER KID	69.900	
SOCCER SUPER STARS	89.900	89.900
SPACE HULK (BUDGET EDITION)	39.900	
SPEEDBALL 2	39.900	
STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY -	79.000	
STARLORD	99.000	
STRIP POT	59.000	
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900	
SUPER LEAGUE MANAGER	69.900	69.900
SUPER SKIDMARKS	79.900	
SUPER STARDUST	79.900	
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	79.900	
SUPERFROG	79.900	
SYNDICATE	89.000	
T-RACER	TEL	
TACTICAL MANAGER ITALIA	79.900	
TACTICAL MANAGER VERS. EUROPEA	69.900	
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	59.900	
TEAM YANKEE	39.900	
TENSAI	TEL	
THE BLUE & THE GRAY	79.000	
THE CARL LEWIS CHALLENGE	79.000	
THE CLUE	69.900	69.900
THE LION KING	79.900	
THE PATRICIAN	49.900	
THE SETTLERS	89.900	
THEATRE OF DEATH	79.900	
THEME PARK	79.000	89.900
TOP GEAR 2	59.000	59.000
TORNADO (BUDGET EDITION)	39.000	39.000
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TOWER ASSAULT	49.900	
TOWER OF SOULS	69.900	
TRADERS		TEL
TROLLS	39.000	39.000
TURBO TRAX	79.900	
TURNING POINTS	79.900	
UFO (VERSIONE ITALIANA)	89.900	89.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER	69.900	69.900
UNIVERSE	79.900	
URIDIUM 2	69.900	
VALHALLA	79.000	
VIROCOP	69.900	69.900
VITAL LIGHT	69.900	
VOYAGES OF DISCOVERY	49.900	
WALKER	69.900	
WAR IN THE GULF	49.900	
WATERWORLD	TEL	
WHIZZ	69.900	
WILD CUP SOCCER	55.000	
WIZ'N'LIZ	69.900	
WIZKID	39.900	
WONDER DOG	49.900	
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900	
ZEEWOLF	69.000	
ZONE WARRIOR	79.900	

AMIGA CD32™

Titolo	Prezzo
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	29.000
AMERICAN FOOTBALL	49.000
ARCADE POOL	39.900
ATR - ALL TERRAIN RACING	59.900
BANSHEE	69.900
BATTLETOADS	59.900
BENEFACTOR	69.000
BRIAN THE LION	49.000
BUBBA'N'STIX	59.900
BUBBLE AND SQUEAK	69.000
BUMP'N'BURN	69.900
CANNON FODDER	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	49.000
CASTLES II	59.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	19.000
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK	49.900
CORE COMPILATION CD 32	79.900
DARKSEED	79.900
DEFENDER OF THE CROWN 2	59.000
DENNIS THE MENACE	49.900
DISPOSABLE HERO	69.900
DRAGONSTONE	79.900
EXTRACTORS	59.900
FIELDS OF GLORY (VERS. INTEGRALE)	69.000
FIRE FORCE	59.000
FLINK	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (INGL.)	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GLOBAL EFFECT	39.000
GUARDIAN	69.900
GUNSHIP 2000	79.900
HEIMDALL II	69.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.900
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	43.000
JUNGLE STRIKE	69.900
KID CHAOS	69.900
KINGPIN	49.900
LABYRINTH OF TIME	29.000
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900
LAST VIKINGS	49.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
LOTUS TRILOGY	59.900
MANCHESTER UNITED	69.900
MARVIN MARVELLOUS ADVENTURES	69.900
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	79.000
OVERKILL & LUNAR-C	19.000
PGA TOUR GOLF	59.000
PINBALL FANTASY	79.900
PINBALL ILLUSION	69.900
PINKIE	79.900
POWERDRIVE	69.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	59.000
QUIK	79.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
ROADKILL	69.000
RYDER CUP	69.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	39.000
SENSIBLE SOCCER EUROPEAN 92/93	39.000
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.000
SEVEN GATES OF JAMBALA	69.900
SHADOW FIGHTER	69.000
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900
SKELETON KREW	69.900
SLEEPWALKER	59.000
SOCCER SUPER STARS	89.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
STRIP POKER	69.900
STRIP POT	59.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER SKIDMARKS	69.900
SUPER STARDUST	79.000
SUPERFROG	39.900
SYNDICATE	69.900
THE CLUE	59.900
THE LOST VIKINGS	49.000
THEME PARK	69.000
TOTAL CARNAGE	69.900
TOWER ASSAULT	69.000
TOWN WITH NO NAME	69.900
TROLLS	64.900
UFO (VERSIONE INGLESE)	79.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	69.000
VITAL LIGHT	69.900
WHIZZ	79.900
ZOOL 2	69.900

Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi!

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive-GameGear-32X-Saturn-3DO SuperNintendo-GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

PC

Titolo	Prezzo
1830 : RAILROADS AND ROBBER BARONS	99.000
1942 AIR PACIFIC WAR	99.000
A4 NETWORKS	95.000
ACES OF THE DEEP	99.900
ACES OF THE DEEP (DATA DISK)	69.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	99.900
ALONE IN THE DARK 2	109.900
ARMORED FIST	89.000
ATP	79.900
ATP-SCENERY ITALY	89.900
BALDIES	89.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BEAT THE HOUSE	79.900
BIG RED ADVENTURE	79.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	109.000
BRIDGE CHAMPIONSHIP OMAR SHARIF	89.900
BRIDGE MASTER	89.900
BRUTAL - PAWS OF FURY	79.900
BUREAU 13	79.900
CAMPAIGN 2 (BUDGET EDITION)	39.900
CANNON FODDER II	79.000
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA 1995	69.900
CHESS CHALLENGE	89.900
CLASSIC COLLECTION : DELPHINE	69.000
CLASSIC COLLECTION : LUCAS ART	69.000
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	69.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMANCHE SUPER PACK	79.900
COMBAT AIR PATROL	79.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
DARK LEGIONS	79.900
DARK SUN 1 : SHATTERED LANDS	109.000
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	79.900
DARKSEED (BUDGET EDITION)	39.900
DAWN PATROL	99.000
DESCENT	89.900
DISCWORLD	99.900
DOMINUS	99.000
DOOM	89.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM II	99.900
DOOM II EXPANSION	39.900
DRAGON'S LAIR	39.900
DREAMWEB	99.900
EARTH SIEGE	89.000
EARTH SIEGE DATA DISK	79.900
ECSTATICA	139.000
F1 GRAND PRIX (BUDGET EDITION)	39.900
FALCON 3.0 (BUDGET EDITION)	39.900
FIELDS OF GLORY (BUDGET EDITION)	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
FIFTH FLEET	99.000
FIGHTER WINGS	89.900
FLASHBACK (BUDGET EDITION)	49.900
FLIGHT LIGHT	79.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	79.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - BRITISH ISLES	69.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT SIMULATOR 5 - S. FRANCISCO	89.000
FLIGHT SIMULATOR 5.1	89.900
FOOTBALL GLORY	79.900
FRONT LINES	89.900
FRONT PAGE SPORT BASEBALL	99.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
GABRIEL KNIGHT-SINS OF THE FATHERS	119.900
GENGHIS KHAN 2	99.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	99.900
HARPOON 2 COLD WAR BATTLESET	69.900
HARPOON 2 WEST PAC BATTLESET	69.900
HARPOON CLASSICS	59.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEROES OF THE 357TH	109.000
HOKUM KA-50	79.900
INDY CAR RACING	89.900
INFERNO	109.000
INFERNO LIMITED EDITION	109.900
INORDINATE DESIRE	69.900
JACK THE RIPPER	TEL.
JAGGED ALLIANCE	79.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	39.900
KINGPIN	39.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
LANDS OF LORE	79.000
LARRY 6	99.900
LEADBETTERS GOLF	39.900
LEGIONS	79.900
LINKS 386 PRO - BANFF SPRINGS -	59.900
LINKS 386 PRO - DEVIL'S ISLAND -	59.900
LINKS 386 PRO - FIRESTONE -	59.900
LINKS 386 PRO - INNISBROOK -	59.900
LINKS 386 PRO - MAUNA KEA -	59.900
LINKS 386 PRO - PINEHURST -	59.900
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LINKS 386 PRO - THE BELFRY -	59.900
LODE RUNNER	89.900
LORDS OF THE REALM	99.900
M4 TANK SIMULATOR	99.900
MANCHESTER UNITED	89.900
MARIO'S GAME GALLERY	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MENZOBEERANZAN	99.000
METAL MARINES	89.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900
MIGHT & MAGIC - DARKSIDE OF XEEN	59.900
MORTAL KOMBAT 2	69.000
NASCAR	89.900
NASCAR TRACK PACK	39.900
NERVES OF STEEL	69.900
NFL 95 (PC WINDOWS)	69.900
ON THE BALL WORLD CUP	79.900
OPERATION EUROPE	109.900
OUTPOST	99.900
PACIFIC STRIKE	99.900
PANZER GENERAL	99.000
PARADOX'S IN TIME	89.900
PERFECT GENERAL TRILOGY	89.900
PINBALL DREAM SPECIAL	89.900
PINBALL MANIA	89.900
PIZZA TYCOON	129.000
PREMIER MANAGER 3	79.000
PREMIER MANAGER 3 MULTIEDITION	39.900
PSYCHO PINBALL	89.900
PYROTECHNICA	69.900
QUARANTINE	89.900
RALLY CHAMPIONSHIP	79.900
RED BARON (BUDGET EDITION)	39.900
RISE OF THE ROBOTS	89.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
SAIL SIMULATOR 2.1 - CORSO DI VELA	89.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.1	79.900
SAIL SIMULATOR D.DISK BARCHE V.2	79.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	TEL.
SIM ANT	39.900
SIM CITY 2000	99.000
SIM CITY 2000 URBAN RENEWAL DISK	49.900
SIM LIFE	49.900
SIM TOWER	99.900
SLIPSTREAM 5000	89.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
SOCCER TEAM MANAGER	59.900
SOLITAIRE DELUXE	99.900
SPACE FEDERATION	89.900
SPACE QUEST V (ITA)	109.900
SPACE SIMULATOR	109.900
SPECTRE VR	99.900
STALINGRAD	109.000
STARDUST SUPER EDITION	69.900
STARLORD	119.900
STRIKE COMMANDER	119.900
STRIKER 95	69.900
STRIP POKER PRO	89.900
SUBWARS 2050 (BUDGET EDITION)	49.900
SUPER KARTS	79.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SUPERFROG	49.900
SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN	99.900
SYNDICATE	99.900
SYSTEM SHOCK	109.000
T.F.X.	119.900
TANKS ! WARGAME CONSTRUCTION SET II	119.900
THE LION KING	69.000
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	109.900
TIE FIGHTER	129.900
TIE FIGHTER DATA DISK - DEF. OF EM.	49.900
TORNADO & DESERT STORM	79.900
TOWER ASSAULT	79.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
TRIPLE PACK LUCAS ART	69.900
UFO (VERSIONE ITALIANA)	99.900
ULTIMA VIII PAGAN	129.900
ULTIMATE BACKGAMMON	89.900
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.000
ULTIMATE SOCCER MANAGER	79.900
UNIVERSE	89.900
VIRTUAL POOL	109.900
VIRTUOSO	89.000
VITAL LIGHT	69.900
VOYAGES OF DISCOVERY	59.900
WARCRAFT	99.900
WARRIORS	79.900
WING COMMANDER ARMADA	109.900
WORLD CLASS RUGBY 95	49.900
WORLD HOCKEY 1995	69.900

CDrom

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	139.000
A4 NETWORKS	105.000
ACES COLLECTION	99.900
ACES OF THE DEEP	109.900
ACROSS THE RHINE 1944	139.900
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95	79.900
ALIEN LEGACY	89.900
ALONE IN THE DARK 3	99.900
APACHE LONGBOW	99.900
ARE YOU AFRAID OF DARK?	119.900
ARMORED FIST	99.000
BALDIES	99.900
BASEBALL DOUBLE HEADER	89.900
BATTLE ISLE 2	119.900
BC RACERS	69.900
BIO FORGE	139.900
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000
BUREAU 13	79.900
BURIED IN TIME	119.000
CELTIC TALES - BALOR OF THE EVILEYE	109.900
CHAOS CONTROL	89.900
CHESS CHALLENGE	99.900
CIVIL WAR	89.900
CLOCKWISER	59.900
CLUB DEAD	109.900
COLONIZATION (CIVILIZATION II)	99.000
COMBAT AIR PATROL	99.900
COMBAT CLASSICS 3	79.000
COMPLETE NBA BASKETBALL	99.000
COPPA DEL MONDO DI CALCIO	99.900
CREATURE SHOCK	109.000
CYBER STRIP BLACKJACK	89.900
CYBERIA	109.900
DAEDALUS ENCOUNTER	109.000
DARK FORCES - STAR WARS	99.900
DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER	119.000
DARKSEED	49.900
DAY OF THE TENTACLE (BUDGET)	49.900
DESCENT	89.900
DETROIT	79.900
DISCWORLD	119.000
DOMINUS	99.900
DOOM 1 & 2 TOOLKIT	39.900
DOOM DATA DISK D-ZONE	49.900
DOOM DATA DISK D-ZONE 2	39.900
DOOM EXPLOSION	39.900
DOOM II EXPLOSION	39.900
DOOM TOOLKIT VERSIONE 1 & 2	39.900
DOOM UTILITIES EDITION 2	49.900
DRAGON LORE (ITA)	109.900
DRAGONSPHERE	49.900
DREAMWEB	99.900
EARTH SIEGE DATA DISK	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER + PADS	139.900
FIFTH FLEET	99.900
FIGHTER WINGS	89.900
FLASHBACK	89.900
FLIGHT LIGHT - DATA DISK USA WEST	89.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	89.900
FLIGHT PACK 2	59.900
FLIGHT SCEN.DISK USA EAST	89.900
FLIGHT SCEN.DISK USA WEST	89.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - EUROPA 1	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5 - LAS VEGAS	109.000
FLIGHT UNLIMITED	119.000
FOOTBALL GLORY	79.900
FORTRESS OF DR. RADIAKI	79.000
FRONT LINES	89.900
FRONTIER - FIRST ENCOUNTER (ITA)	99.900
FULL THROTTLE (AVVENTURA CD ROM)	89.900
FX FIGHTER LIMITED EDITION	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 3	119.000
GUNSHIP 2000	69.000
HARPOON 2	99.900
HARPOON CLASSICS	59.900
HI-OCTANE	119.900
HIGH SEAS TRADER	89.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.000
IRON ASSAULT	89.900
JAGGED ALLIANCE	89.900
JET STRIKE	79.900
JUNGLE STRIKE	89.900
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	79.900
KING'S QUEST VII (ITA)	129.900
KINGDOM THE FAR REACHES	109.900
KIYEKO AND THE LAST NIGHT	69.900
KNIGHT OF XENTAR	109.000
KYRANDIA III	129.900
LANDS OF LORE	109.900
LARRY COLLECTION 1-6	109.900
LINKS 386 PRO	109.900
LINKS 386 PRO - PRAIRIE DUNES -	69.900
LITTLE BIG ADVENTURE	129.000
LODE RUNNER	99.900
LORDS OF THE REALM	99.000
LOST EDEN	99.900
MAABUS	109.900
MACHIAVELLI THE PRINCE	119.000
MANCHESTER UNITED	99.900
MARIO'S GAME GALLERY	99.900
MARTIN'S MAGIC ILLUSION	89.900
MASTER OF ORION	49.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	99.900
MONKEY ISLAND (BUDGET)	49.900
MONKEY ISLAND 2 (BUDGET)	49.900
MORTAL KOMBAT 2	89.900
MORTAL KOMBAT II+RISE OF THE ROBOTS	109.000
MYST	139.900
NASCAR	109.000
NASCAR TRACK PACK	79.900
NBA LIVE 95	129.900
NCAA BASKETBALL	99.900
NHL HOCKEY 95 + GRAVIS PAD	179.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	89.900
NOVASTORM	119.000
OPERATION CRUSADER	129.000
OPERATION EUROPE	109.900
PANZER GENERAL	99.900
PARADOX'S IN TIME	99.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GENERAL 2	99.900
PERFECT GOLF	109.000
PINBALL DREAMS DELUXE	99.000
PIRATES GOLD	39.000
PIZZA TYCOON	129.000
POWER GAME III	69.900
POWERGAME III	69.900
PRISONERS OF ICE	109.900
PSYCHO PINBALL	99.900
QUANTUM GATE	129.000
RAVENLOFT 2 : STONE PROPHET	99.900
REBEL ASSAULT (BUDGET)	49.900
RENEGADE	109.000
RETURN TO ZORK	109.000
RISE OF THE ROBOTS (CON CD E VHS)	129.900
RISE OF THE TRIAD	79.900
ROB ROY LEGEND OF THE MYST	89.000
RUGBY WORLD CUP 95	109.900
SAM & MAX HIT THE ROAD (BUDGET)	49.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAF. (BUDGET)	49.900
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	49.900
SIM TOWER	99.900
SIMON THE SORCERER II	99.900
SLAM CITY SCOTTIE PIPPEN BASKET	99.000
SLIPSTREAM 5000	89.900
SMALL BLUE PLANET	99.900
SOLITAIRE DELUXE	99.900
SPACE ACE	99.900
SPACE PIRATES	79.900
SPACE QUEST VI	99.900
SPECTRE VR	109.900
SPIDERMAN	89.900
SPORTS MASTERS	49.900
STALINGRAD	109.900
STAR TRAIL REALMS ARKAN	109.000
STAR TREK - NEXT GENERATION -	119.900
STRIKER 95	89.900
STRIP POKER PRO	79.900
SUPER KARTS	129.900
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	89.900
SYNDICATE PLUS	109.900
SYSTEM SHOCK	109.000
TANK COMMANDER	89.900
TERMINATOR RAMPAGE	139.900
THE 7TH GUEST	79.900
THE BIG THREE	59.900
THE ORION CONSPIRACY	89.900
THE PATRICIAN	49.900
THE SCOTTISH OPEN : VIRTUAL GOLF	89.900
THEME PARK	119.900
THREE WORLDS OF ADVANCED D & D	109.900
TONY LA RUSSA BASEBALL 3	149.000
TORNADO & DESERT STORM	89.900
TRANSPORT TYCOON (ITA)	89.900
UFO 2 - TERROR FROM THE DEEP (ING.)	119.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000
ULTIMATE DOOM	69.900
UNDER A KILLING MOON	129.000
UNNECESSARY ROUGHNESS	89.000
US NAVY FIGHTER	119.000
USS TICONDEROGA	109.900
VIRTUA CHESS	109.000
VIRTUAL POOL	89.900
VORTEX : QUANTUM GATE 2	95.000
WARCRAFT	99.000
WARRIORS	89.900
WING COMMANDER III	149.000
WINGS OF GLORY	109.000
WRATH OF THE GODS	109.900
X-WING ENHANCED (BUDGET)	49.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

sommario

Sorpresa, sorpresona: tanto per non perdere le buone abitudini in questo numero vi regaliamo l'indispensabile guida per sopravvivere nell'inferno di Doom. Vi sarà utilissima per tentare di aggiudicarvi uno dei 50 CD-ROM Doommania, generosamente messi in palio dalla redazione. Per il resto vi diamo appuntamento allo SMAU e vi lasciamo a questo numero 76 di K particolarmente "corposo"!!!

Dommania a pag. 18

Space Quest 6 a pag. 30

Terminal Velocity a pag. 35

Brain Dead a pag. 106

TNT a pag. 12; 3

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 20149 MILANO
Tel: 02/48008852-3 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Massimo Carboni

Team Editoriale: Davide Puntel, Mauro Castaldi, Danilo Rocca,Luca Monticelli, Claudio Somazzi, Max Pantani, Riccardo Giletta, Luca Fassina, Giampaolo Moraschi, Daniele Falzone, Antonio Loglisci.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri, via Asiago,45 Milano

STAMPA
A. Pizz i S.p.A. via A. Pizzi, 14 Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio 6/A 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tal. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati- Via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale Nn. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

CI stiamo ALLARGANDO.

Foto Arcangelo Argento

PRIMA LO RITIRI, MEGLIO E'.

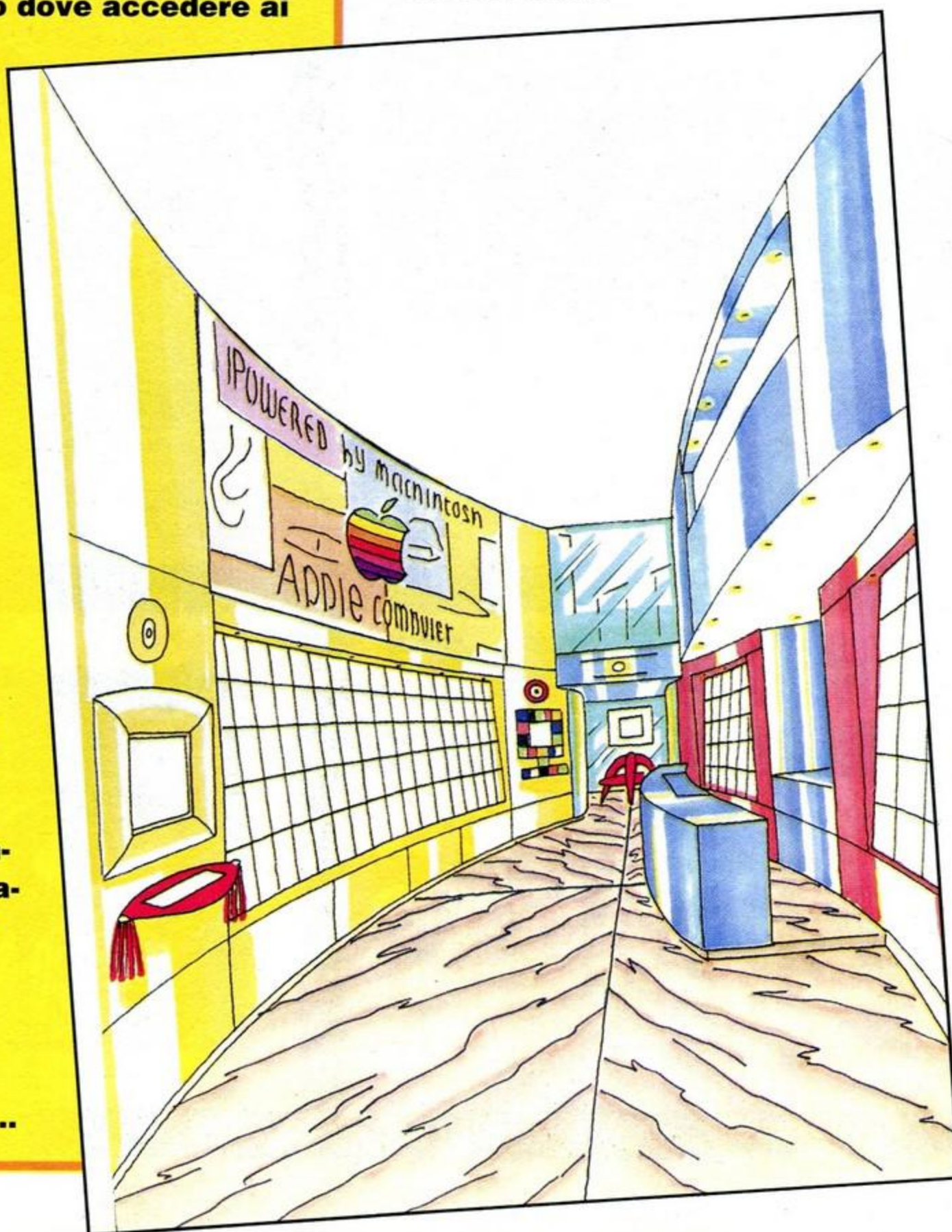
Per averlo non devi andare negli Stati Uniti, né fare i salti mortali. Basta recarsi in un CD Line Point e chiedere una copia. Costa solo 5000 lire, che ti saranno rimborsate subito, al momento del primo acquisto. Più di così, è più che impossibile.

COSTA SOLO L.5000

Rimborsate al primo acquisto.

NEWS

CD-LINE STORE

A partire da settembre 1995 (cioè ora) tutti gli appassionati di videogiochi potranno avere un punto di riferimento sicuro dove scegliere con tutta calma il proprio titolo preferito e dove provarlo come se si trattasse di un negozio di CD-ROM musicali. Stiamo parlando dei CD-Line Store, una catena di negozi in franchising che sorgeranno in tutta Italia (esistono già 2200 richieste di adesione).
In uno spazio dotato di un'ergonomia appositamente studiata per venire incontro nel migliore dei modi alle esigenze dell'utente, il CD-Line Store si propone di lanciare un modello innovativo e al passo coi tempi di "punto vendita multimediale". Un luogo dove accedere ai capolavori interattivi sia in chiave multimediale che in chiave videoludica.
Se volete provare il nuovo fantastico mondo dei Cd-Line Store date un'occhiata ai negozi della vostra città fino a quando non vedrete comparire l'immagine ammiccante di un CD-ROM argenteo come insegna...

ACTUA SOCCER CON BISCARDI E MOSCA...

Alcuni giochi sono, per natura, internazionali, nel senso che chiunque è in grado di sfruttarne le potenzialità, a prescindere dalla lingua con cui è presentato. Come platform, sparatutto e simulatori di bocce, anche i giochi di calcio sono semplici e immediati da giocare, per cui, a meno che non presenti una parte manageriale, sembra fatica sprecata farne una versione italiana. Dal canto loro, quelli della Ubi soft hanno dato un senso al rilascio di Action Soccer in lingua nostrana con l'inserimento di un commento audio alle prestazioni dei calciatori. In pieno spirito del gioco, che ricordiamo si tratta di un arcade e non di una vera simulazione, le frasi di apprezzamento in commento alle fasi di gioco, tutte piuttosto demenziali, sono frutto dell'imitazione di due logorroici parassiti del mondo del calcio, in arte Aldo "Acqua Ossigenata" Biscardi e Maurizio "Pendolino" Mosca. Se la cosa può sembrare divertente, devo ammettere che lo è davvero, almeno all'inizio. Infatti, dopo avere ascoltato e riso delle fandonie sui campi più o meno praticabili e su tiri sbagliati per un paio di volte, poi non ci si fa più caso. Il tentativo è degno dei migliori elogi, ma l'incoerenza di alcuni commenti (viene definito gol all'incrocio dei pali anche un semplice tiro centrale!) e la loro monotonia è un limite troppo forte per definirne azzeccata la presenza. Sia chiaro, meglio di niente, ma non pensate che si tratti di una cosa eccezionale.

RETURN TO ZORK IN ITALIANO

Il mercato Pc è in costante crescita anche in Italia. La testimonianza di ciò ci viene fornita non solo dai dati di vendita, ma anche dai sempre più numerosi adattamenti di giochi e programmi alle esigenze di lingua italiana. L'ultimo della serie sottoposto a traduzione e doppiaggio è Return to Zork, un'avventura apparsa quasi due anni fa, che allora sbaragliò la concorrenza di titoli dal calibro di Monkey Island 2. La sua semplicità d'uso, unita alla libertà d'azione quasi totale, lo rendono una delle avventure grafiche più belle e complesse mai apparse in assoluto. In più i personaggi digitalizzati e le animazioni in FVM, nonostante la bassa risoluzione, contribuiscono ad elevare il fascino di una storia che va avanti dai tempi delle avventure testuali. Una trama densa di atmosfera e originalità sono infine il corollario di un vero gioiellino. A parte qualche pecca nel doppiaggio e alla sua non trascurabile età, il gioco rimane comunque un ottimo acquisto per tutti gli avventurieri, anche se il non basso livello di difficoltà lo rendono adatto ad un pubblico abbastanza esperto. Ad ogni modo, tutti dovrebbero provarlo almeno una volta, un po' per saggiare la propria abilità di risolutori di enigmi e un po' avere un contatto diretto con un pezzo di storia.

La MULTIGUIDA®
E' SOLO QUI:

LOMBARDIA: ALCOR 1 SRL - V.LE GRAN SASSO, 50 MILANO - TEL. 02/2360015 • ALCOR 1 SRL - V.LE BLIGNY, 22 MILANO - TEL. 02/58300442 • ALCOR 1 SRL - VIA S. VITTORE, 6 MILANO - TEL. 02/86453175 • ALCOR 1 SRL - VIA P. SARPI, 7 MILANO - TEL. 02/33101493 • COMPUTER UNION MILANO SRL - VIA S. GALDINO, 5 MILANO - TEL. 02/33105690 • ALCOR SPA - VIA MORETTO DA BRESCIA, 40 MILANO - TEL. 02/70002178-70107220 • MONDADORI INFORMATICA SPA - C.SO DI PORTA VITTORIA, 51 MILANO - TEL. 02/55192210 • THESI SAS - VIA STOPPANI, 9 RHO (MI) - TEL. 02/9306890 • INFOMARKET SRL - VIA DE GASPERI, 6 (CENTRO COMM. IL TRIANGOLO) MOLINETTO DI MAZZANO (BS) - TEL. 030/2120837 • INFORMATICA AMICA SRL - VIA C. BATTISTI, 3 SS. VARESINA KM. 41,100 CASTIGLIONE OLONA (VA) - TEL. 0331/824767 • BORGHI SAS - VIALE MADONNA, 7 CANTU' (CO) - TEL. 031/712121 • COMPUTER HOUSE SAS - C.SO EUROPA C/O CANTU' 2000 CANTU' (CO) - TEL. 031/720552 • L'INNOMINATO SRL (VIDEO ON LINE STORE) - VIA XX SETTEMBRE, 94 BERGAMO (BG) - TEL. 035/280111 • VIDEO COMPUTER VARESE SRL - VIA TONALE, 15 VARESE - TEL. 0332/830001 • **PIEMONTE:** MULTIMEDIA SNC - VIA CARLO BOGGIO, 35/B CUNEO - TEL. 0171/699757 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA OULX, 14/C TORINO - TEL. 011/7715658 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA VALPERGA CALUSO, 18 TORINO - TEL. 011/6509531 • VIDEO COMPUTER SPA - VIA ANTONELLI, 36 COLLEGNO (TO) - TEL. 011/4034828 • E.D.P. CONSULENZA INFORMATICA SAS - VIA CAPURRO, 20 NOVI LIGURE (AL) - TEL. 0143/321542 • INFORMARKET - VIA CRISPI, 19 ACQUI TERME (AL) - TEL. 0144/ 356115 • **VAL D'AOSTA:** BRUNOTEX 2 S.P.A. - LOCALITA' AMERICA, 135/139 QUART (AO) - TEL. 0165/765117 • **LIGURIA:** COMPUTER DISCOUNT - V.LE SAN BARTOLOMEO, 89 LA SPEZIA - TEL. 0187/514999 • LASER COMPUTERS SRL - VIA DALMAZIA, 103/B ALBENGA (SV) - 0182/555399 • ABC TELEMATICA SAS - VIA BOBBIO, 44/ROSSO GENOVA - TEL. 010/876066 • COMPUTER UNION SRL - VIA G.D. STORACE, 4/6 ROSSO SAMPIERDARENA (GE) - TEL. 010/417957 • TAM COMPUTERS SRL - VIA DEL POPOLO, 68 LA SPEZIA - TEL. 0187/509591 • EMMEPIESSE SRL - C.SO NAZIONALE, 180 LA SPEZIA - TEL. 0187/513864 • CENTRO HI-FI VIDEO - VIA DELLA REPUBBLICA, 38 SANREMO (IM) - TEL. 0184/506500 • **VENETO:** COMPUTER UNION TREVISO SRL - VIA MATTEOTTI, 11/A CONEGLIANO (TV) - TEL. 0438/412372 • ONE BIT - VIA MURO PADRI, 7/A VERONA - TEL. 045/8003531 • **EMILIA ROMAGNA:** COMPUTER UNION SRL - VIA DE CARRACCI, 6 BOLOGNA - TEL. 051/375682 • MONDADORI INFORMATICA CENTER - P.ZZA GALILEO GALL. FALCONE BORSELLINO BOLOGNA - TEL. 051/235603 • COMPUSYSTEM 90 - VIA EMILIA OVEST, 178 MODENA - TEL. 059/820696 • AUDIOCANALGRANDE 1 - VIA EMILIA, 35 MODENA - TEL. 059/343343 • AUDIOCANALGRANDE 2 - VIA SCAGLIA EST, 138 MODENA - TEL. 059/241043 • INTERMEDIA SH - VIA DEGANI, 1 REGGIO EMILIA - TEL. 0522/920565 • COMPUTER UNION RIMINI SRL - VIA MELOZZO DA FORLI', 38 RIMINI - TEL. 0451/782540 • **ABRUZZO:** FLOW CHART SRL - VIA G. DI VINCENZO, 23 L'AQUILA - TEL. 0862/317187 • **TOSCANA:** F.C.H. SRL - VIA L. KOSSUTH, 20/30 LIVORNO - TEL. 0586/863300 • MONDADORI INFORMATICA CENTER - V.LE GRAMSCI, 21/23 PISA - TEL. 050/24747 • **MARCHE:** COMPUTER UNION ANCONA SRL - VIA DE GASPERI, 22 ANCONA - TEL. 071/83607 • GENESYS SRL - VIA FOGAZZARO, 45 S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) - TEL. 0735/581702 • **UMBRIA:** KEY FOR SRL - VIA COSTA DI PREPO, 4 PERUGIA - TEL. 075/5002270 • CENTRO SERVIZI SRL - VIA DELLA VITTORIA, 34 TERNI - TEL. 0744/423200 - 0336/633666 • WIZARD TELEMATICA SNC - VIA DEL SALICE, 6 TERNI - TEL. 0744/302439-305525 • **LAZIO:** MULTIMEDIA POINT SRL - VIA APPIA NUOVA, 130 ROMA - TEL. 06/44291092 • M & C SAS - VIA CENTURIPE, 23/25 ROMA - 06/7802345 • LASERLIDO - VIA FOCE MICINA, 58 ROMA - TEL. 06/6520332 • SOFTLINK SNC - V.LE DEI COLLI PORTUENSI, 383 ROMA - TEL. 06/58206046 • COMPUGAME SAS - VIA POGGIO AMENO, 20 ROMA - TEL. 06/5941881 - SINERGIE ROMA SRL - VIA AUSTRALIA, 2 ROMA - TEL. 06/5920804 • AG COMPUTER SISTEMS SRL - VIA G. LANZA, 103 ROMA - TEL. 06/4872761-685 • EASY BYTE - V.LE OCEANO PACIFICO, 66 ROMA - TEL. 06/5920804 • COMPUTEROPOLI SNC - VIA DI MOZZO, 54 RIETI - TEL. 0746/205161 • **CAMPANIA:** ARIES ITALIA SRL - VIA A. MANZONI, 157 PAL. DOMUS NOSTRA NAPOLI - TEL. 081/5755222 • I.U.C. SRL - VIA SANTA BRIGIDA, 20 NAPOLI - TEL. 081/5511828 • M.F.C. QUAGLIA SPA - C/O CIS NOLA ISOLA 1 N. 139 LOC. BOSCOFANGONE NOLA (NA) - TEL. 081/5108794 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CALATA SAN MARCO, 10 NAPOLI - TEL. 081/5512284 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CENTRO COMM.LE "LE GINESTRE" VOLLA (NA) - TEL. 081/7742579 • M.F.C. QUAGLIA SPA - GALLERIA VANVITELLI, 32 NAPOLI - TEL. 081/5563631 • M.F.C. QUAGLIA SPA - CITTA' MERCATO POMPEI (NA) - TEL. 081/5368000 • MARTINA SAS - VICO FERROVIA, 17/18 NAPOLI - TEL. 081/283674 • DAMIANO ELECTRONICS SAS - C.SO VITTORIO EMANUELE, 23 ORTA DI ATELLA (CE) - TEL.081/8917359 • IMPERADORE VITTORIO - VIALE DELLA LIBERTA', 45/47 PIEDIMONTE MATESE (CE) - TEL.0823/785191 • DUERRE COPYPLUS SAS - VIA D'ALESSANDRO, 20 NOCERA INFERIORE (SA) - TEL. 081/5173272 • ITACA SNC - VIA R. MAURI, 60 SALERNO - TEL. 089/339466 • **PUGLIA:** KORUS COMPUTER SRL - VIA ENRICO FERMI, 23 VALENZANO (BA) - TEL. 080/8775450 • **CALABRIA:** NUOVA IDEA INFORMATICA SNC- VIA L. DA VINCI, 28 CASTIGLIONE COS. SCALO (CS) - TEL. 0984/837746 • SIRANGELO COMPUTER SRL - VIA ALIMENA, 27 COSENZA - TEL. 0984/75741 • NUOVA IDEA INFORMATICA SNC - VIA SCALO FERROVIARIO LOC. TORRE COSTA SETTINGIANO (CZ) - TEL. 0961/997463-4-5 • NUOVA IDEA INFORMATICA SNC- VIA A. SERRA, 51 GIOIA TAURO (RC) - TEL. 0966/55466 • **SICILIA:** DATACOMM MANAGEMENT SRL - VIA L. PIRANDELLO, 1/G PALERMO - TEL. 091/6259119 • C.D.M.P. - VIA AMANTEA, 53 CATANIA - TEL. 095/7159147 • **SARDEGNA:** MICRO & DRIVE SRL - VIA LOGUDORO, 2 CAGLIARI - TEL. 070/653227

VIA TORTONA 15 (MAGNA PARS) - MILANO

TEL. 02/89405533 - FAX 02/89404331

NUMERO VERDE CD LINE

1670/10864

NEWS

CONVERSE HARDCORE HOOPS

Salta, schiaccia, passa... Una serie di entusiasmanti incontri di pallacanestro giocati tre contro tre nei bassifondi delle città. Il vero playground, dove la prestanza fisica ha il suo peso. Questa nuova rilettura del basket distribuita dalla Virgin sarà sviluppata per: PC CD-ROM, Sony Playstation, Saturn, Super Nes, Genesis. Per vincere bisogna essere very, very bad...

NOVITA' VIRGIN PER 3DO

Tutti i possessori di 3DO, possono stare tranquilli. Per loro stanno arrivando una serie di interessanti novità tutte da giocare: The 11th hour, il seguito atteso di 7th Guest, Creature Shock, Lost Eden, Dragon e Demolition Man. Ovvero piccole console crescono...

GIOCHI DI RUOLO

Quando si parla di giochi di ruolo la mente va diretta a quello che ne è un po' il precursore: "Advanced Dungeons & Dragons", e a tutti i giochi direttamente collegati. Si tratta di un settore di culto del mondo videoludico connotato da una grande complessità di regole, che in genere non prescindono da voluminosi manuali piuttosto complicati da maneggiare, e da una difficoltà estrema. Per soccorrere i neofiti dei "Role Game", ma anche per dare un prezioso aiuto ai più smaliziati, Claudio Romeo e Alessandro Valli hanno scritto Giochi di ruolo. La formula è quella del "libro più dischetto". In particolare nel floppy troverete: "Tome of vast knowledge", un completo database di mostri, incantesimi, armi, pozioni, gemme, anelli e oggetti magici per Dungeons & Dragons, prima e seconda edizione. Inoltre "Database builder", un programma per costruire database utilizzabili da Tome of Vast Knowledge, per aggiungere tutti gli incantesimi, gli oggetti, le pozioni e i mostri che desiderate. E poi ancora: "Game Master" un gioco di ruolo completo, che prevede moltissime funzioni di gestione e "Americhaos 1994" un gioco di ruolo ambientato in America dove bande di motociclisti geneticamente "mutati" scorrazzano distribuendo qua e là scariche di pallettoni.

PHILIPS

PHILIPS

CY-BERSA

Kevin Mitnick per quindici anni è stato il più pericoloso ladro di dati informatici d'America, fino a quando non ha trovato sulla sua strada Shimomura Tsutomu... professione esperto di sicurezza, l'equivalente di un moderno cacciatore di taglie!

Kevin Mitnick, il super-hacker che per anni si è preso gioco dell'FBI

Si aggira guardingo con una valigetta in cui racchiude i ferri del mestiere.
Il suo nome, Kevin Mitnick, non evoca paure ancestrali. Ha un aspetto mite, con gli occhiali fuori moda e un abbigliamento che ricorda il più classico nerd d'hoc.
Non assomiglia per niente ad Hannibal the Cannibal e neanche al serial killer di American Psycho, leggendario best-seller di Brett Easton Ellis.
Eppure è uno degli uomini più pericolosi d'America.
E' un hacker professionista. Anzi, è il più bravo che ci sia in circolazione, un vero e proprio talento, ai livelli del mitico protagonista di Burn Cycle. Per quei pochi che ancora non lo sapessero, l'hacker è un ladro di dati specializzato che con l'utilizzo di un modem e di un computer riesce a violare le banche dati più segrete e a carpirne informazioni preziose da rivendere a peso d'oro, oppure a spostare bilioni di dollari da un conto all'altro senza essere 'beccato'!

In un mondo dove l'informatizzazione avanza massiccia, anche la figura del ladro si evolve, assumendo tratti meno romantici e più fantascientifici e a pieno diritto l'hacker si colloca come figura emergente dell'universo criminale.
Ma torniamo alla valigetta. All'interno non c'è il classico fucile di precisione da montare pezzo per pezzo, ma l'arsenale dell'hacker, ovvero un telefono portatile e un lap-top provvisto di scheda modem... tutto qui.
Mitnick per lungo tempo è stato una specie di primula rossa. Per incastrarlo sono stati necessari due anni di investigazioni da parte dell'FBI e mesi e mesi di monitoraggi continui da Minneapolis a Washington, fino a Denver e Colorado.
Ma il momento chiave si verifica a San José a sud di San Francisco la notte di sabato 1° febbraio, quando sulla strada di Mitnick compare un super esperto di sicurezza informatica, dai tratti nipponici e dall'aspetto di un super eroe dei cartoni animati giapponesi: Tsutomu Shimomura.
Insieme a Andrew Grow, dall'Assistant Attorney General di San Francisco, Tsutomu riesce ad avere un accesso confidenziale ad un numero telefonico di un piccolo ufficio di Raleigh, in North Carolina, a circa 3.000 miglia di distanza, una sperduta cittadina di provincia alla Twin Peaks, dove potrebbe tranquillamente ambientarsi una storia di Sthepen King. Il classico posto dove se per caso arriva un mostro da un altro pianeta, prima di essere scoperto si è già mangiato metà della popolazione. Un luogo ideale dove nascondersi e tessere le proprie trame nell'ombra senza essere disturbati!
E' un indizio, Tsutomu è da tempo sulle tracce di un super hacker da lui stesso chiamato confidenzialmente il Condor, proprio come Robert Redford nel film "I tre giorni del Condor"!
Seguono 36 ore di monitoraggi incessanti e continue, senza dormire, senza mai perdere d'occhio quello che potrebbe essere il suo "uomo virtuale"!
In questo lasso di tempo Tsutomu scopre che l'utente di Raleigh ha un accesso in Internet via modem e da lì, scorazza bellamente in tutti i computer delle maggiori società del paese... E' sulla pista giusta, comincia a fremere, l'odore di bruciato non è solo quello del suo toast rinsecchito che ormai da giorni ha sostituito il pranzo. No, è di fronte a qualcosa di grosso!
Raleigh per i suoi 208.000 abitanti è una specie

GLIO MOBILE

di città invisibile, un centro virtuale, infatti, in questa parte del North Carolina, caratterizzata da una grande area boschiva, le industrie americane più avanzate hanno stabilito i propri laboratori di ricerca - tanto che l'area Raleigh Durham è conosciuta come il "Triangolo della ricerca". Inoltre viene considerata la zona con la più alta densità per metro quadrato di laureati... Insomma più dottori che platani (ridere please!).

Tsutomu non perde tempo, ha già più indizi di quanti ne poteva ragionevolmente sognare. Quindi sale su un aereo e si precipita al locale aeroporto di Raleigh.

Raggiunge la locale compagnia telefonica in compagnia di agenti Federali.

Da lì scopre che tutte le chiamate vengono effettuate da un cellulare collegato via modem... un bel rebus da risolvere perché gli apparecchi cellulari collegati via modem in una zona ad alta densità "tecnologica" come Raleigh pullulano. Il 'Condor' l'ha studiata proprio bene, è riuscito a mimetizzarsi con la stessa abilità di un camaleonte, ma naturalmente tutto questo non scoraggia minimamente Tsutomu.

Nei due giorni successivi, con un lap-top equipaggiato con un'antenna sintonizzata sulle stesse frequenze dei cellulari, Shimomura (non spaventatevi è sempre Tsutomu, volevo solo cambiare un po'!) passa al setaccio la zona. Individua un innocuo complesso residenziale, nella zona di Duraleigh Hills a Raleigh... L'hacker agisce da lì!

Giovedì sera... Tsutomu è riuscito ad individuare il numero dell'appartamento da cui partono le scorribande informatiche: è il 202!

Un gruppo di agenti dell'FBI arriva da Quantico, in Virginia, per sorvegliare la palazzina. Parte una richiesta di autorizzazione del giudice ad effettuare una perquisizione nell'appartamento 202. Sono le 20.30!

Venerdì 15 Febbraio 1995, ore 1.30. L'autorizzazione è arrivata, gli agenti entrano in azione. Alle 2 bussano alla porta dell'appartamento 202. Nessuna risposta.

Dopo cinque minuti decidono di aprire la porta e si trovano faccia a faccia con uno dei più ricercati uomini d'America.

Solo qualche ora più tardi finalmente Tsutomu si trova di fronte a Mitnick. Il tracker e la sua preda.

Fisicamente diversi, eppure quasi coetanei (31 anni Mitnick e 30 anni Shimomura, gran parte dei quali trascorsi digitando selvaggiamente su un PC!) e contrassegnati da tratti psicologici simili. Uno buono, l'altro cattivo, oppure, per dare una visione meno anacronistica, due menti elettroniche poste sui due lati opposti della barricata, forse per scelta, forse solo per caso, comunque dai profili non così delineati, in bilico tra lo scambiarsi di ruolo, rivivendo la stessa vicenda a parti invertite...

Tra i due un gran rispetto, lo stesso che si concede agli avversari che si considera di valore assoluto.

Ora Mitnick rischia una condanna a più di 35 anni di reclusione per le sue scorribande via modem. Sono due i capi di accusa che pendono sulla sua testa: accesso illegale a numeri telefonici protetti- con un'ammenda di 250.000 dollari e fino a 15 anni di reclusione, e frode attraverso il computer, per una pena complessiva di 20 anni.

Mitnick ha iniziato la carriera di hacker a soli 17 anni, e dieci anni dopo era considerato ormai da tutti un personaggio di culto, tanto da essere protagonista nel libro Cyberpunk, il miglior libro mai scritto sul mondo del computer undeground, ed aver ispirato nel 1983, secondo molti, il film "War Games" - interpretato da Matthew Broderick nei panni di un teenager che si inserisce nei computer del sistema di difesa aereo americano facendo quasi scoppiare una guerra atomica!

La storia di Mitnick inizia molto presto, agli inizi degli anni '80. La sua ossessione per i computer si manifesta già in modo evidente quando ancora è alla scuola superiore, in un quartiere periferico di Los Angeles dove vive con la madre.

Un mente informatica brillante, dotata di una grande memoria fotografica e di un talento fuori dal comune nell'evitare gli sbarramenti telematici e i codici di accesso che le aziende erigono a difesa delle loro banche dati. Pur non sapendolo ancora Mitnick è un hacker in embrione, destinato a far molta strada in quel ruolo.

La vera e propria carriera criminale si manifesta in fretta. Mitnick mentre frequenta la Monroe High School di Los Angeles riesce ad accedere alla banca dati centrale del distretto scolastico; solo due anni dopo si migliora eludendo i codici di accesso dei computer del Dipartimento di Difesa Americano. In seguito a questa prodezza passa i successivi sei mesi al sole della California, o per meglio dire all'ombra, nella prigione di massima sicurezza Youth Autorithy.

Alla fine del 1983 è già fuori, pronto a ricominciare!

Mette a segno un colpo in una gioielleria, riuscendo a dare gli estremi della carta di credito di un certo Doberman Pinscher, facendo poi perdere le sue tracce.

Per un po' di tempo non si sente parlare di lui, poi improvvisamente ricompare a Los Angeles: durante l'estate del 1985 fa un incursione nel Computer Learning Center di Los Angeles a Settembre.

A questo punto la vita di Mitnick subisce un radicale cambiamento, conosce una persona che sarebbe diventata molto importante nella sua vita, soprattutto per la possibilità di assecondare la sua attitudine di pirata informatico.

La persona in questione è Bonnie Vitello, una donna di sei anni più vecchia, dalla folta chioma castana e dal fisico esile: un personaggio un po' anonimo, che sarebbe diventato sua moglie!

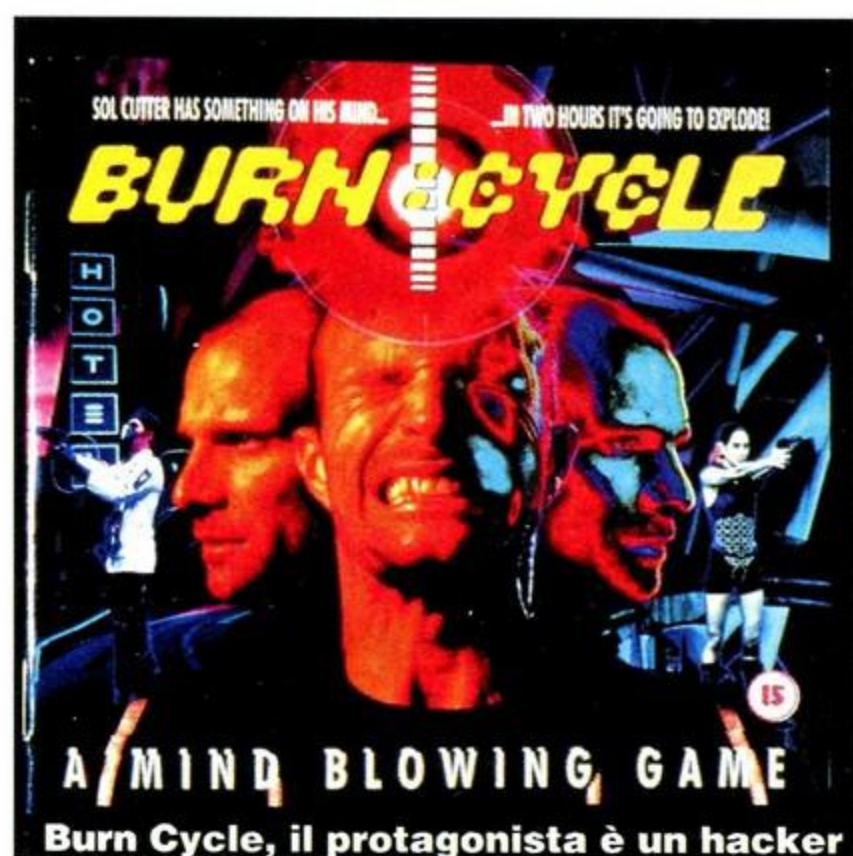
Bonnie lavora come manager alla GTE, la compagnia telefonica di Los Angeles, e il suo ruolo chiave è in realtà l'elemento che più di ogni altro colpisce la fantasia di Mitnick.

Infatti, realizza subito che Bonnie potrebbe essere veramente fondamentale per accedere nelle grandi banche dati delle società del paese, potendo gestire con una certa indipendenza il controllo della rete telefonica.

La teoria che l'interesse di Mitnick per Bonnie non fosse determinato da un folle

innamoramento ma da motivi più opportunistici è avvalorata anche da un amico, il quale afferma senza ombra di incertezza: "Kevin non è mai stato attratto particolarmente dalle donne, credo che abbia per l'altro sesso lo stesso interesse che ha per un silicon chip".
Proprio per questa sua scarsa attitudine nei confronti dell'altro sesso Mitnick ha impostato la sua campagna di corteggiamento di Bonnie in modo del tutto originale, facendo comparire sul suo personal computer messaggi del tipo: "Che ne diresti di uscire con me?"; ma tanto basta...
Grazie all'accesso privilegiato alla rete telefonica, Mitnick tenta il grande colpo, si inserisce nei computer della Digital Equipment Corporation di Palo Alto e copia alcuni pro-

Burn Cycle, il protagonista è un hacker

Tsutomu Shimomura l'esperto di sicurezza che ha catturato Mitnick

grammi per computer top-secret.
Come sempre cambia il suo nome di accredito telefonico in James Bond e modifica gli ultimi tre numeri di riferimento digitati in 007: una vera finezza!
Naturalmente questo colpo non passa inosservato e l'FBI si getta sulle sue tracce.
Mitnick agisce in modo sfrontato, di sfida, prendendosi gioco dell'FBI e non considerando la vulnerabilità derivante dal fatto che agisce con una complice che in ogni momento può essere arrestata e condurre dritto dritto a lui. E così avviene. Mitnick viene "beccato" in una sera di Dicembre dagli agenti dell'FBI mentre si sta recando nel suo ufficio per la solita scorribanda via Internet.
Kevin viene accusato di danni ai sistemi informativi di società per un ammontare di cinque milioni di dollari!
Proprio a seguito di questa sentenza, finisce per trascorrere i successivi 22 mesi a Lompoc, una prigione di alta sicurezza nel sud della California. E in seguito, nel Beit T'Sluvah Center, per persone con gravi problemi mentali. Proprio in questo frangente la sua psicanalista, Harriet Rosetto, lo descrive così: "...Un ragazzo solo, isolato, con evidenti problemi di socializzazione. Sul fatto che venga considerato il Nemico Pubblico numero uno non posso che esprimere il mio divertimento!".
Dopo questo periodo di 'cura' Mitnick torna alla sua attività preferita: il numero uno degli Hacker è di nuovo in pista!
Utilizzando un'attrezzatura più sofisticata, con computer portatile e telefono cellulare si ingegna soprattutto a trafugare i numeri delle carte di credito per poi accreditarsi massicce dosi di contanti.
Quando l'attenzione nei suoi confronti comincia a farsi di nuovo insistente, Mitnick scompare nuovamente dalla circolazione facendo perdere le sue tracce.
A Settembre viene messa sulla sua testa una taglia particolarmente invitante: un milione di dollari!
Passa un lungo anno senza che si abbiano notizie del super-hacker, poi, è l'Ottobre 1994, la polizia e i Servizi Segreti ne individuano il nascondiglio in una casa a Seattle "collegata" all'Università di Washington. L'intervento è tempestivo, ma di Mitnick nessuna traccia. Gli agenti trovano solo lo scanner utilizzato da Mitnick per tenere traccia dei loro movimenti... magra consolazione. Tra Giugno e Settembre il nostro hacker lavora sotto falso nome - Brian Merril- nel sistema informativo del dipartimento del Seattle Virginia Mason Hospital e Medical Center. Chi ha avuto modo di conoscerlo lo ricorda come: "Una persona tranquilla. Non parlava mai di sé con il personale della clinica!".
Due mesi dopo, proprio il giorno di Natale, i destini di Mitnick e Shimomura si incrociano: comincia così la grande caccia...
Infatti, come riporta il New York Times, Shimomura si sta recando a San Francisco per trovare un suo amico, prima di affrontare le quattro ore di guida sulle montagne della Sierra Nevada. Shimomura è un ottimo sciatore estremo, oltre ad essere un abile roller-blader, uno di quei pazzi che si lanciano a velocità vertiginosa "rollando" su una specie di pattini da ghiaccio con quattro rotelle al posto della lamina.
Egli trascorre gran parte del suo inverno come volontario con il suo Sky-Patrol ai margini della Sierra Nevada conciliando così, impegno e divertimento.
A questo punto la cronaca si fonde con la leggenda e viceversa. Il San José Mercury News riporta che per pura coincidenza proprio men-

Autostrade virtuali dove effettuare ogni sorta di razzie

tre Shimomura è assente Mitnick "viola" il sistema di sicurezza del computer dell'esperto di sicurezza con gli occhi a mandorla, nella sua casa di San Diego.
Il colpo è di quelli grossi: l'hacker riesce a 'zappare' un centinaio di programmi segreti e tra questi dei file che contengono informazioni per lui preziosissime; permettono infatti a chiunque ne sia in possesso di inserirsi nei principali sistemi di sicurezza dei computer: Mitnick 1 Shimomura 0 e palla al centro!
Inoltre, riesce a copiare alcuni programmi di monitoraggio sviluppati dallo stesso Shimomura per la National Security Agency. Si tratta di software che permette di inserirsi nelle reti di computer senza lasciare alcuna traccia! Grazie a questo, il nostro hacker prende a scorrazzare liberamente in Internet nelle reti delle grandi società, come la Apple Computer, ad esempio, e nei telefoni cellulari della Motorola e di altre grandi corporazioni. Ma è proprio in questo frangente che Mitnick commette il suo primo grossolano errore. Se già era da considerare suicida la sua mossa di rubare dei dati proprio dal computer di un esperto di sicurezza, si rivela ancora più sconsiderato l'aver trascurato di poter essere in qualche modo intercettato.
Si apre comunque in questo modo la sfida tra Mitnick e Shimomura. Due personaggi dotati di una mente analitica, per quanto riguarda i computer, assolutamente fuori dal comune. Le due facce opposte della stessa medaglia: il bene e il male in un'ennesima e più moderna rappresentazione.
Shimomura pur non avendo conseguito un diploma di scuola superiore è riuscito ad acquisire una solida credibilità. Insegna fisica e teoria del computer al California Institute of Technology e nel 1992 gli è stato offerto un posto di ricercatore senior preso il Supercomputer Center di San Diego.
Il suo grande vantaggio - come spiega John Gage, sviluppatore capo del Sun Mycrosystems- è: "Considerare l'approccio al mondo del computer da un punto di vista puramente fisico... sublimando la teoria e riuscendo in questo modo a capire meglio di ogni altro la vulnerabilità dei sistemi informatici e delle banche dati!".
Solo un anno fa Shimomura ha dimostrato in un congresso a Washington come sia facile utilizzare un cellulare per penetrare nelle banche dati e rubare preziose informazioni.
Ma torniamo al duello tra l'hacker e il suo 'cacciatore'. Nel momento in cui Mitnick viola il sistema di sicurezza del computer di Shimomura trascura un elemento fondamentale. Il computer di Shimomura è programmato per trasmettere una serie di copie di file di routine in un'altra parte della rete informatica in sua assenza, e precisamente al San Diego Supercomputer Center. L'intervento di Mitnick quindi fa subito scattare l'allarme proprio al SC di San Diego e Shimomura viene richiamato urgentemente dalla sua vacanza sciistica per cercare di ricostruire l'attacco al suo PC.
Naturalmente di Mitnick non rimangono che poche tracce, ma Shimomura ha una prova dell'esistenza di un super-hacker ricollegabile probabilmente ad una serie di razzie informatiche di cui lui stesso è stato testimone: il cerchio per quanto largo si va stringendo...
Il 27 Gennaio Bruce Kobal, un programmatore di Berkley in California, riceve una chiamata da una compagnia di Internet, The Well, in Sausalito, dove egli ha con il suo gruppo di sicurezza un recapito telematico.
Il messaggio è abbastanza sconvolgente, qualcuno, ma si legge Mitnick, è entrato in quella banca dati razziando qualcosa come un milione di byte oltre quelli di cui era autorizzato all'uso. Bruce Kobal che già è ha conoscenza della violazione del computer di Shimomura viene messo in allerta. Da segnalare che la banca dati in internet, gestita dalla compagnia di Kobal dove è avvenuta la razzia, per ironia della sorte si chiama proprio "Computer Freedom and Privacy".
Un'altra compagnia con un proprio recapito in Internet, la Netcom, segnala nel frattempo che uno sconosciuto si è infilato nella sua banca dati copiando 20.000 numeri di carte di credito senza lasciare alcuna traccia!
Shimomura interpellato non può che ammettere che chiunque abbia effettuato la 'cyberazzia' è dotato di strumenti sofisticati e difficilmente può essere intercettato, l'unica speranza è che commetta qualche grossolano errore.
Shimomura sposta il centro delle operazioni all'ufficio Netcom (e si ritorna all'inizio, ricordate?) di San José e proprio in questo frangente Mitnick dà segno della sua sfrontata sicurezza lasciando un messaggio sulla voice-mail in Internet in cui accusa apertamente Shimomura di aver violato i sistemi di sicurezza della Netcom, un paradosso è chiaro, una sfida aperta proprio a Shimomura. Dopo averne saccheggiato il computer, ora Mitnick cerca di mettere anche in ridicolo il suo rivale.
Il cerchio però continua inesorabilmente a stringersi.
Il manager della Netkom, Robert Hood, ha finalmente una traccia di Mitnick. Infatti, come comunicherà in seguito all'agente dell'FBI Levord Burns, individua una serie di intrusioni in diversi "Points of Presence" (POPs), della Netcom attraverso accessi pubblici via telematica situati in diverse città degli Stati Uniti. In particolare dal POP (919)558XXXX situato proprio a Relaigh in North Carolina, utilizzato per una serie di intrusioni a catena.
E' proprio questo l'indizio che porterà gli agenti dell'FBI, guidati da Shimomura, davanti alla porta dell'appartamento di Mitnick.
Perché il più grande Hacker di tutti i tempi sia stato arrestato non è semplice da spiegare. Un professionista del calibro di Mitnick dotato di un'attrezzatura super sofisticata avrebbe potuto continuare a razziare le banche dati degli Stati Uniti per tutta la vita senza correre il rischio di essere 'beccato' dall'FBI.
E allora?
La risposta si trova nella directory di Internet <thantos@ruinc.mind.org>, la fornisce un altro hacker super ricercato: Legion. "Mitinick è rimasto prigioniero non dell'FBI, ma della sua stessa ossessione a violare sistemi di sicurezza per rubare milioni di byte... non è riuscito a fermarsi, ha volutamente spinto la propria opera di saccheggio oltre ogni limite consentito, se solo avesse voluto nessuno sarebbe mai riuscito a mettergli un paio di 'braccialetti' ai polsi...".
Invece le cose sono andate diversamente e così quella sera del 25 febbraio la porta dell'appartamento di Mitnick si è aperta davanti agli agenti dell'FBI decretandone la fine della carriera criminale e portando agli onori della cronaca il nome di Shimomura, ma quanto Mitnick sia stato vittima di un ingranaggio perverso e quanto Shimomura: sia stato in realtà carnefice, nessuno potrà mai stabilirlo con certezza... Certamente non il tribunale federale, l'unica giuria in grado di giudicarlo potrebbe essere una giuria telematica chiamata ad esprimersi su una directory in Internet, ma questa forse è veramente fantascienza!

Massimo Carboni

VFX1: la virtuale

In esclusiva, con un'azione di cui sarebbe andato fiero persino James Bond, siamo riusciti amettere le mani sul primo casco virtuale giunto in Italia prodotto di serie dalla Forte, una intraprendente casa americana che è riuscita a sfornare quello che riteniamo essere il miglior casco consumer di realtà virtuale di tutti i tempi.

Il VFX1 è un casco di realtà virtuale ormai famosissimo: non c'è stata rivista di videogiochi o di informatica (K compresa) che non abbia dedicato nel corso di questi due ultimi anni almeno una pagina a questo prodotto. Un simile interesse da parte degli addetti ai lavori è presto spiegato: il casco infatti prometteva di essere la migliore e al contempo la più conveniente periferica di questo tipo, mai realizzata. Pensate: la casa lo proponeva come estremamente leggero, confortevole, di alta qualità visiva e sonora, e per di più nemmeno troppo costoso. Insomma, troppo bello per essere vero...

CONSIDERAZIONI GENERALI

Potete quindi immaginare con quale entusiasmo mi sono apprestato a realizzare questa "prova su strada", quando Massimo mi ha incaricato di "prendermi cura del gingillo". Qualcuno di voi avrà sicuramente indossato uno dei rarissimi e costosissimi prototipi presentati durante le varie fiere (SIM, SMAU, ecc.) e si starà chiedendo quali differenze passano tra la versione di serie e quella da loro provata. Ebbene, le differenze sono molteplici, e tutte in positivo. Anzitutto il peso: la versione di serie è stata alleggerita di molto (quasi due chili in meno), rendendo molto più confortevole indossare a lungo il casco, che anche grazie ad un nuovo posizionamento delle prese e dei cavi di collegamento, ora situati sulla nuca, permette di girare e/o inclinare agevolmente il capo senza più impedimenti da parte della cavetteria. La comodità del casco una volta indossato è davvero notevole: l'imbottitura ora è ottima, peccato solo (sto scrivendo l'articolo il 25 di Luglio) che col casco in testa si sudi notevolmente.

HAI GLI OCCHIALI? NO PROBLEM!

La cosa che però mi ha lasciato davvero a bocca aperta è che il VFX1 è perfetto anche per chi (come me) porta gli occhiali: infatti, noi occhialuti non saremo costretti a metterli sotto al casco, facendo i più strani contorcimenti al momento di infilarlo, ma grazie a due lenti tipo binocolo singolarmente regolabili, potremo avere sempre le immagini perfettamente a fuoco. Un altro tocco di classe è inoltre dato dalla distanza interpupillare regolabile singolarmente, in modo da far calzare il casco proprio come un guanto.
L'audio poi è davvero ottimo. Pensate che addirittura alla Forte hanno fatto progettare la cuffia ai tecnici della AKG, una casa austriaca specializzata nella costruzione di cuffie di alta qualità!
"E la grafica?" vi starete chiedendo. Per il tipo di casco esaminato è davvero strepitosa. Senza dubbio migliore di ogni modello di casco fino ad oltre il doppio del suo prezzo! (E scusate se è poco...). Anche se ormai siamo abituati alla grafica in 640x480, non penso sia il caso di fare troppo gli schizzinosi, visto che solo fino all'anno scorso un casco di questo livello qualitativo esisteva solo nel mondo dei sogni. Chi ha già provato il prototipo del VFX1 troverà inoltre il modello definitivo di gran lunga superiore sia in definizione (il pixel è diventato sesibilmente più piccolo), che in fedeltà nei colori.

meraviglia

l'effetto ottenuto. Attenzione che ad alcuni questo effetto grafico può far venire la nausea. Inoltre questo effetto, basandosi sullo stesso principio degli stereogrammi, qualcuno non lo può apprezzare. I comandi sono il solito casino, ma se vi siete già abituati a giocare col monitor classico non vi saranno problemi. Ottimo, anche se all'inizio disorienta non poco, il fatto di poter guardare in una direzione diversa da quella in cui sta andando la navicella. Il mio consiglio è quello di giocare senza cockpit.

DOOM - E' una vera goduria!!! E anche se giocato senza driver specifici, risulta ugualmente di una immersività incredibile, col lieve effetto di spixellamento grafico che non è quasi nemmeno avvertibile nella foga del gioco. L'immersività è tale (simile un po' all'effetto del cinema in cinemascope) che *dopo* aver giocato, mi ha preso un sottile senso di nausea.

DARK FORCES - Meraviglioso! Il motore grafico realizzato dalla Lucas Arts sembra quasi fatto apposta per girare sul visore a cristalli liquidi del VFX1: si perde pochissimo in definizione per acquistare moltissimo in coinvolgimento. Qui l'effetto cinema è davvero dominante. Peccato solo che non sia riuscito a far funzionare il movimento alto/basso della testa col casco. Spero che una patch esca prestissimo, visto che il casco in modalità nativa pare non sia supportato, cosa che mi ha visto costretto a configurarlo in emulazione mouse.

MAGIC CARPET - Molto bello. I movimenti del casco sono perfetti. Il gioco è davvero d'atmosfera, anche se la grafica non è così sofisticata. Non ho potuto provare il gioco in alta risoluzione e in stereoscopia, dal momento che è necessario possedere un Pentium e 16 Mb di RAM.

Il visore stereoscopico utilizza infatti un modernissimo CCD ad alto contrasto, dotato di una risoluzione complessiva di 789x230. Notevole anche la presenza di un microfono incorporato nel casco, dotazione che immaginiamo sarà sfruttata a fondo dalle nuove generazioni di giochi che offrono la multiutenza.

Ultimo ma non meno importante, mi ha strabiliato il fattore prezzo: per un tale capolavoro 2 milioni e mezzo sono tanti in assoluto, ma perfettamente adeguati al prodotto offerto. Al momento di sentirne il costo sono rimasto molto sorpreso, visto che me ne aspettavo uno superiore ai quattro!

LA PROVA SU STRADA

Ho collegato il VFX1 al mio fido 486DX/66 dotato di 8 Mb di RAM. Queste sono le impressioni che ne ho tratto facendo girare alcuni dei miei giochi preferiti.

HERETIC - La grafica è fluida e abbastanza definita. Perfetta la resa dei comandi e la giocabilità con la tastiera. Anche utilizzando il CyberPuck (lo strano joystick fornito in dotazione), che simula l'avanti/indietro, lo sparo, l'apertura porte e il cambio di arma, il tutto funziona bene. Non sono però riuscito a far funzionare la traslazione senza usare la tastiera. Davvero ottimo il connubio Tastiera+Casco, dal momento che inclinando la testa in alto e in basso simuleremo l'effetto dei tanto odiati tasti PgUp e PgDn, mentre con le frecce, il Control e l'Alt spiaccicheremo contro il muro ogni nostro avversario.

DESCENT - Bello! Un po' scattoso in stereoscopia (ci vorrebbe un Pentium), anche se ne vale la pena per

Il casco è distribuito in Italia dalla Argos di Milano. Tel. 02/8376059. Che ringraziamo per l'estrema gentilezza e disponibilità dimostratataci.

Giampaolo Moraschi

Puoi farne DI TUTTI

CD ADULTI

Bionda sul divano 79.000
Virtual Vixens 99.000

101 SEX POSITION 1 — 69.000
50 posizioni descritte e dimostrate. Vietatissimo !

101 SEX POSITION 2 — 69.000
Altre 50 posizioni ampiamente dimostrate. Super !

BLE A LITTLE IRRESISTIBILE — 49.000
Bellissimo movie only for adults.

A WOMEN' S TOUCH — 49.000
Only for adults XXX.

ADULT ART VOL.1/2 — 29.000
Raccolta di foto tratte dalla celebre rivista "Rosie"

ALL BEAUTIES 2 — 39.000
Nuova release con immagini + centinaia di 3D+occhialini.

AMATEUR MODELS 2 — 59.000
Centinaia di fotografie con bellissime modelle.

AMATOURS MODEL III — 59.000
Contiene oltre 600 immagini in alta risoluzione.

ANAL QUEEN — 49.000
Mini movie only for adults.

ANAL ROM — 49.000
Only for adults XXX.

BABY'S GOT BUTT — 69.000
Animazioni di altissimo livello con ragazze stupende.

BLONDES BRUNETTES & REDHEADS — 49.000
Venti famose modelle vi faranno sognare.

MOVIE BORN TO LOVE — 39.000
Oltre 50 minuti di muvie in tre color.

BREASTOGRAPHY — 49.000
Nuova serie di mini movies hard video for Win.

BUBBLE BUTTS — 49.000
Raccolta di animazioni con i migliori fondoschiena.

BUSTY BABES VOL. 2 — 79.000
1000 immagini delle più autorevoli riviste americane.

CAT & MOUSE — 49.000
Il gioco del gatto e del topo in ambiente Hard.

CLUB 69 — 39.000
Oltre 50 minuti di movie in True color.

DECEPTION — 59.000
Favolosi filmati di bellissime soubrette.

DESERT PASSION — 49.000
Un' avventura interattiva immersa in un isola fantastica.

DIRTY NURSES — 49.000
Oltre 50 minuti di movie in True color.

DUTCH AMATEUR IN ACTION — 29.000
Bellissimi filmati compatibili anche con CDI.

EMANUELLE & HER FRIENDS — 39.000
Quattro filmati super hard con le più grandi star.

EROTIC VOL.1/8 — '29.000
Serie di 8 CD acquistabili singolarmente.

EXTREM GAIL — 39.000
Oltre 50 minuti di movie in True color.

FAO VOL 2/3 — 59.000
Secondo cd di questa bellissima raccolta di foto.

FUTURE KINK — 49.000
Vivi un viaggio nel futuro insieme a graziose ragazze.

GUESS AGAIN — 49.000
Incredibili movie for windows.

HIDDEN OBSESSION — 59.000
Un film hard vero e proprio 90 minuti con Janine !

HOT GIRLS — 49.000
Oltre 2.500 immagini X-Rated.

HOT LOVERS — 49.000
Oltre 50 minuti di movie in True color.

LACE & LINGERIE — 39.000
Bellissime foto anche in versione Photo Cd.

NIGHT AT THE DRIVE IN — 59.000
Al drive-in non necessariamente devi guardare il film.

PERSONAL TOUCH — 49.000
Incredibile movie erotico.

PORN ASYLUM — 49.000
Oltre 50 minuti di movie in True color.

PRETTY WOMEN — 39.000
Bellissime foto anche in versione Photo Cd.

SEX OVER 40 — 49.000
Bellissimi movie in quick time for windows.

SEX VIVID INTERACTIVE — 59.000
Bellissimo !!! Questo à un cd che SCOTTA ... XXX

SEYMORE BUTTS II — 119.000
Una spettacolare avventura su 2 cd-rom. Only for adults.

SUPERMODELS EXOTIC — 69.000
Affascinanti modelle sono al tuo servizio ....

SWEET CHEEKS — 59.000
Oltre 600 Mb di immagini full screen.

THE BABY SITTERS — 59.000
Chi non vorrebbe delle Baby sitters così?

THE EARLY EROTIC DAYS VOL.1 — 29.000
Un' incredibile collezione di foto soft e Hard.

THE EARLY EROTIC DAYS VOL.2 — 29.000
Secondo volume con altre centinaia di immagini.

TRACY LOVES YOU — 49.000
Mini movie soft for windows.

VAMPIRE'S KISS — 99.000
Bellissima avventura Hard Full Screen in 3D.

WOMEN OF VENUS — 59.000
Oltre 400 foto dalla Venus International Swimsuit Pageant.

CD UTILITY

5 ft. 10 pack 99.000 cad.
vol. one/two/special edition
ogni vol. contiene 10 CD.

3000 PHOTO GALLERY — 49.000
3000 immagini royalty free da utilizzare in ogni modo.

4000 ICONS WITH ICON W. — 49.000
Icone per tutte le più svariate utilità.

500 FONTS FOR WINDOWS — 49.000
Fonts di caratteri per Windows.

AMERICA'S PREM.SH.WARE — 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware.

BEST OF CICA WINDOWS — 39.000
La miglior raccolta di utility per windows.

BEST OF SHAREWARE — 39.000
Il migliore e più recente Shareware per Dos.

CICA WINDOWS — 69.000
CD con svariate centinaia di utilities per Windows.

CLIP ART CORNUCOPEIA — 49.000
Migliaia di nuove clip art per tutti gli usi desktop.

CURRENT SHAREWARE VOL. 2 — 69.000
Secondo volume di raccolta shareware.

DR CLIP ART II — 39.000
Oltre 1.500 clip art per tutti i formati.

DR GRAPHICS — 39.000
Centinaia di utilities, convertitori ,immagini etc.

DR MUSIC LAB — 39.000
Centinaia di utilities, manipolatori,suoni etc.

EMERALD COLLECTION — 49.000
Moltissime utilities sotto Dos e Windows.

GRANDE ENCICL. MULTIM. — 360.000
Peruzzo Editore un' enciclopedia per tutta la famiglia

KODAK PHOTO CD — 49.000
Trasforma il tuo CD ROM in un lettore di Photo CD

MEDIA SHARE VOL. 1/16 — 29.000
Serie di 16 CD, acquistabili singolarmente.

MILLEFOTO VOL. 1 — 49.000
Ottima raccolta di foto full screen in tutti i formati.

MULTIMEDIA MANIA — 89.000
Per creare ogni tipo di presentazione multimediale.

PERSONAL PHOTO CD — 59.000
Raccolta di foto cd comprendente anche utility.

SOFT. VAULT COLLECTION FOR WIN — 39.000
Bellissima raccolta di programmi per windows.

SOUND SENSATIONS — 39.000
Generosa raccolta di file musicali, midi, campioni e utili

WINDOWS HEAVEN VOL.2 — 39.000
Un fantastico paradiso di shareware per windows.

WORLD ATLAS 5.0 — 59.000
Un'atlante meraviglioso per il tuo PC. nuova versione !!

WORLD OF INTERNET — 49.000
Interessante per chi vuole scoprire il mondo di internet.

CD EDUCATIVI ITA.

BIRDWATCHING — 49.000
Fantastica enciclopedia di uccelli.

DANTE PC TALK — 99.000
Tutta la Divina Commedia su un'unico cd .

DINOSAUR ADVENTURE — 99.000
Programma multimediale per imparare tutto sui dinosauri

DYNAMIC ENGLISH — 960.000
Corso di inglese multimediale su 4 cd-rom.

ELVIS ON CD ROM — 39.000
Tutto sul mitico musicista in questo cd.

ENCICLOPEDIA M.MEDIALE — 1.249.000
La migliore enciclopedia disponibile sul mercato.

GREAT 20th C. ARTISTS — 119.000
Le biografie, i capolavori di 87 grandi pittori contemporanei

HOME VIDEO GUIDA 1995 — 59.000
Guida al cinema in videocassetta.

IL MONDO DEGLI ANIMALI — 59.000
Foto e commenti di quasi tutti gli animali del mondo.

INSECT ADVENTURE — 99.000
Esplora il mondo degli insetti con la magia del 3D.

ITALIA — 149.000
Gli itinerari, monumenti, luoghi storici di oltre 250 città

OCCASIONE DELL'ESTATE: ACQUISTA 3 CD IL QUAR

I COLORI con Newel!

6 linee per ordinare: tel. 02/33000036

ITALIAN DESIGN	99.000
Le piu' belle opere italiane.	
L'EGITTO DEI FARAONI	79.000
Per sapere tutto dell'Egitto senza uscire di casa.	
LEONARDO IL SEGRETO DELLA GIOCONDA	109.000
Un incredibile avventura alla scoperta della Gioconda.	
MY FIRST DICTIONARY	159.000
Un completo dizionario per i più piccini, in lingua inglese	
ODISSEA	119.000
Per hobby, per studio, per curiosità, per AVERLA!!	
STELLE PIANETI E DINTORNI 2	69.000
L'astronomia non ha più segreti con questo super cd.	
STOWAWAY	159.000
Avvincente gioco dalla grafica entusiasmante.	
ULTIMATE HUMAN BODY	159.000
Un'esperienza fantastica all'interno del corpo umano.	
VOCABOLARY MULTILINGUE KLIK	49.000
Traduce e pronuncia in tutte le lingue.	

I boschi italiani 69.000
Il corpo umano 99.000

CD GAMES

ALIEN LEGACY	99.000
ALONE IN THE DARK 3	109.000
BIO FORGE	119.000

CAMPAIGN	89.000
DARK FORCE	89.000
DAY OF TENTACLE	49.000
DRAGON LORE (ITA)	109.000

ECSTATICA	119.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.000

GREAT GAMES FOR DOS VOL.1/2	29.000
GREAT GAMES FOR WIN VOL.1	29.000

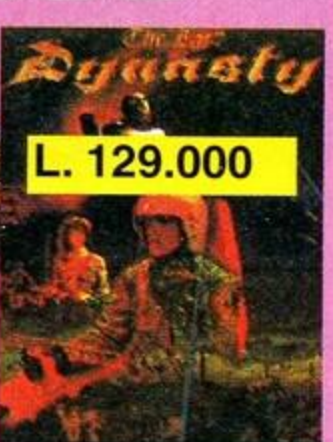
INDY FATE OF ATLANTIS	49.000
KINGDOM THE FA REACHES	119.000
KLICK & PLAY	89.000
LEMMINGS	49.900

L. 49.900 L. 99.000

LEMMINGS 2 THE TRIBES	49.900
LODE RUNNER	99.000

LOST EDEN	99.000
MAD DOG 2 THE LOST GOLD	69.000
MAGIC CARPET	99.000
MONKEY ISLAND	49.000

L. 89.000 Klik & Play

MONKEY ISLAND 2	49.000
NBA LIVE '95	119.000
PINBALL FANTASIE DELUXE	99.000
PIZZA TYCOON	129.000
REBEL ASSAULT	49.000
ROAD TO THE FINAL FOUR II	99.000

SAM & MAX	49.000
SIM TOWER	109.000
SECRET WEAPONS LUFTWAFFE	39.000

SPACE ACE	99.000
STRIP POKER DELUXE II + 6	69.000
SUPER KARTS	139.000
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	99.000
SUPERGAMES VOL.1/8	29.000
TANK COMMANDER	89.000
TEMPLATION CD COMPILATION	129.000
THE 7TH GUEST	49.000
TRANSPORT TYCOON	89.000
U.S. NAVY FIGHTER	149.000
WING COMMANDER 3	149.000
WING OF GLORY	129.000
WOLF	109.000

HARDWARE

RocGen VGA 199.000
convertitore di segnale da VGA a PAL
Sound Blaster CD 16 Bit CR. 449.000
Starter Kit contiene CD Rom originale, 5 CD casse stereo

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA

...TO É GRATIS

Via Mac Mahon,75 - 20125 MILANO
Informazioni 02/ 39260744 (5 linee) Ordine fax 02/33000035 (2 linee)

ANTEPRIMA

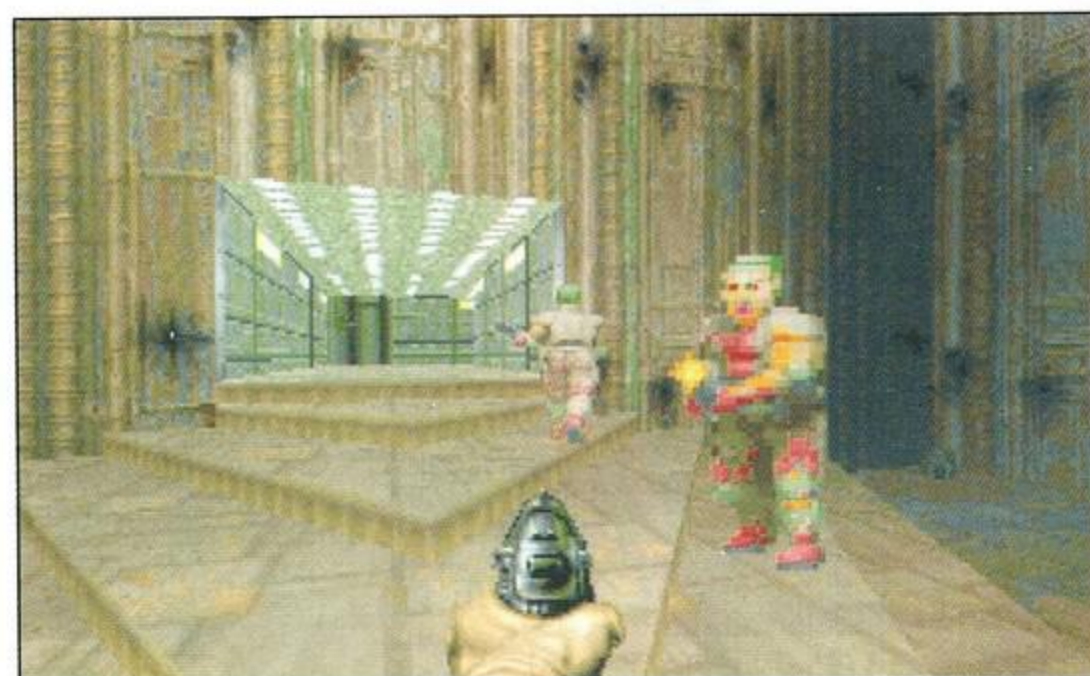
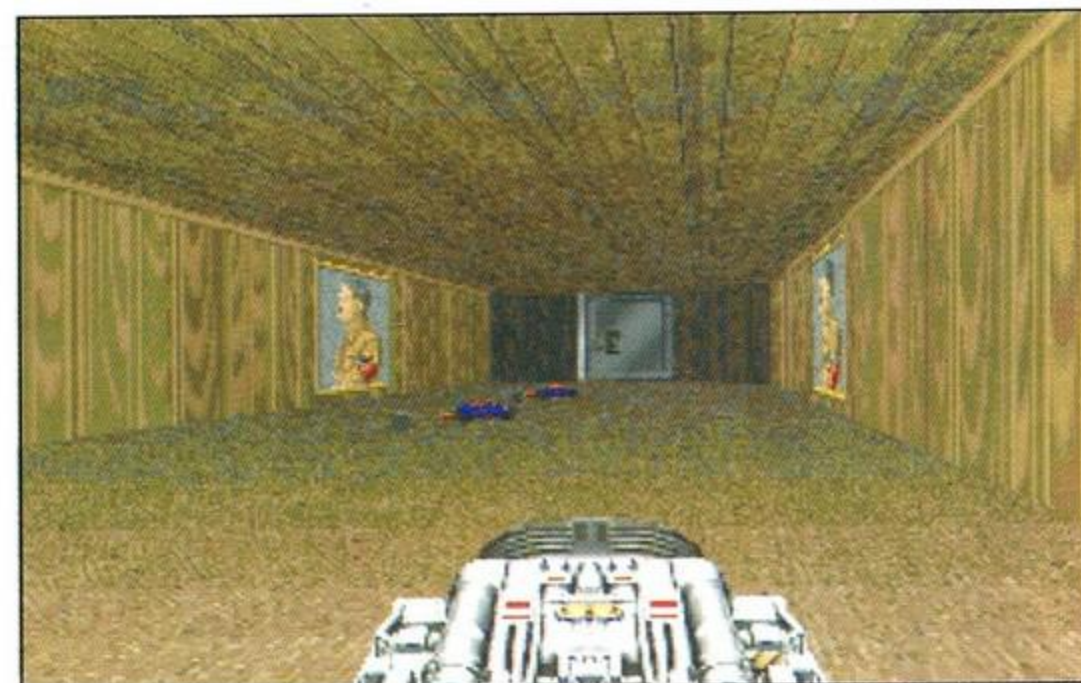
DOOMM la sfida

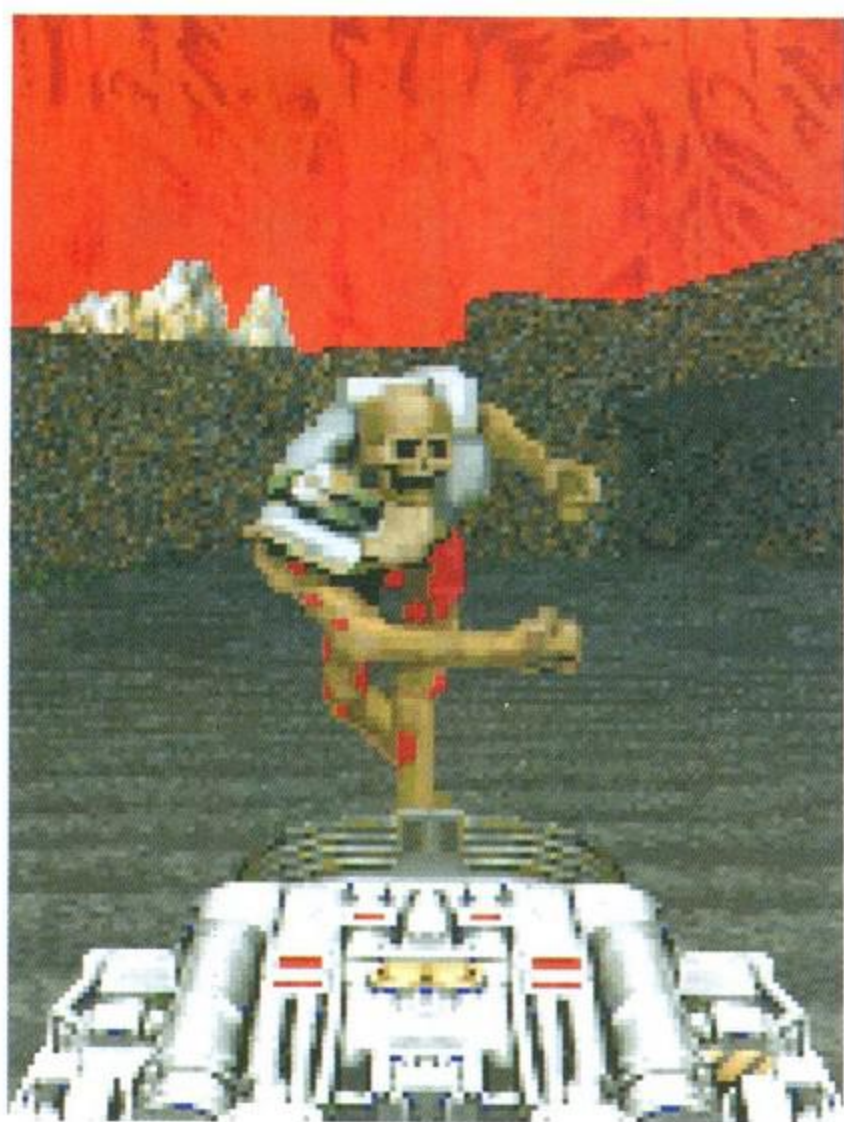
Dopo il clamoroso successo ottenuto dal CD-ROM Doommania, sta per arrivare in edicola l'attesissimo seguito: Dommania 2, ovvero tutto quello che non avete trovato nel primo capitolo, e anche qualcosa di più!

Ricordate il CD-ROM Dommania recensito sul numero di Marzo? Era il complemento ideale per tutti i possessori di Doom 1 e 2. Consentiva di creare nuovi livelli allungando in eterno il divertimento e forniva tutto quanto è necessario nel bagaglio tecnico di un dommologo che si rispetti. Bene, il successo è stato devastante, tanto che molti lettori ci hanno sommerso di telefonate perché non hanno trovato nelle edicole il già mitico Doommania, ormai esaurito...

Tenetevi forte perché sta per uscire sempre in edicola a fine settembre Doommania 2, ovvero il più completo editor per Doom 1 e 2 che ci sia in circolazione. Complemento ideale per tutti i possessori del primo Dommania, il suo seguito risulta indicatissimo anche per tutti coloro che vogliono mettere le mani su un editor di livelli -non appagati dai trenta e passa del gioco- senza svenarsi: vedi Ultimate Doom.

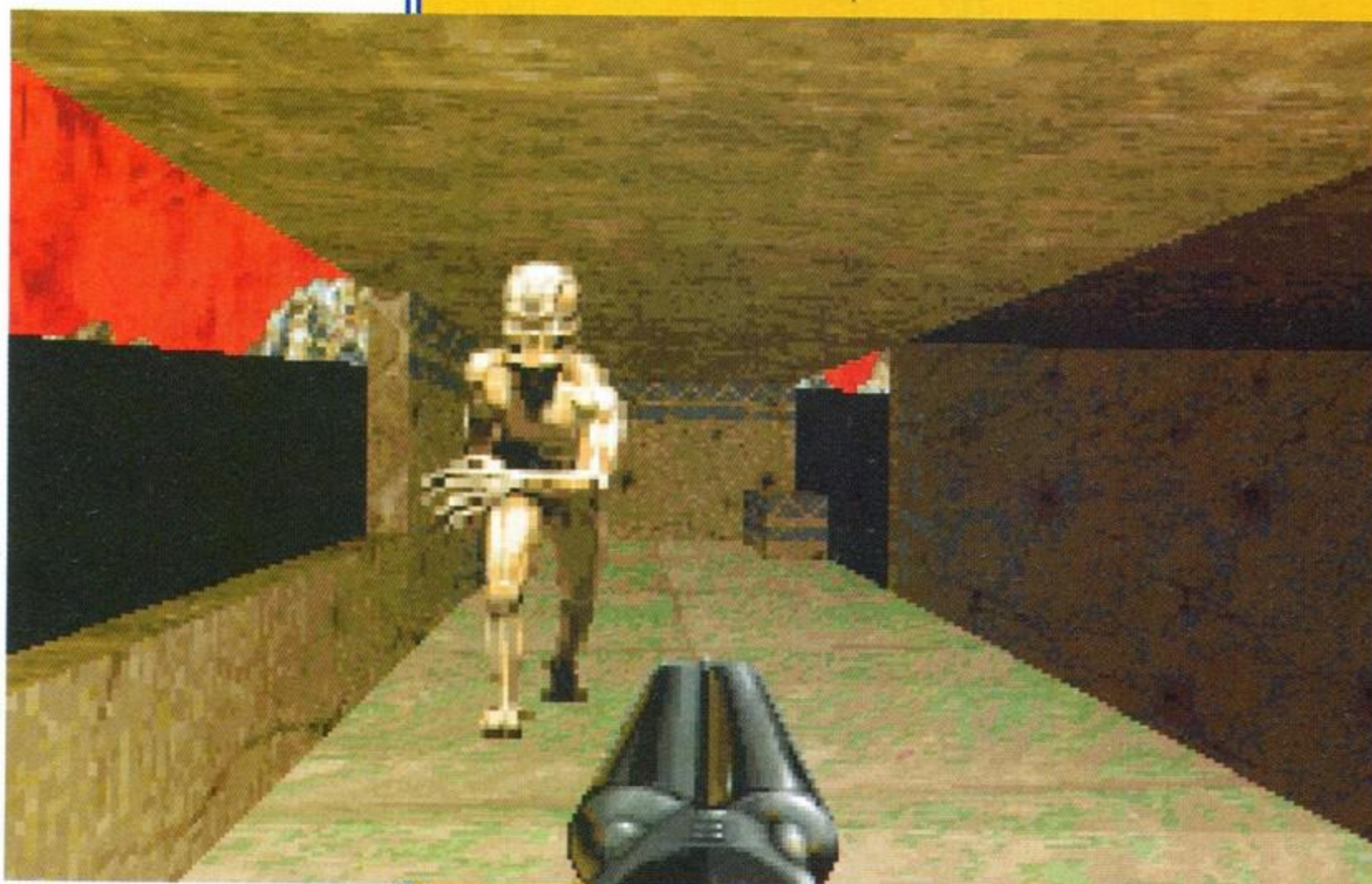
Nel secondo CD-ROM Doommania troverete oltre alle utilities per ampliare i livelli di Doom le versioni shareware di Heretic, Dark Forces e Descent, non male vero?

Ma le buone notizie non finiscono qui, siamo riusciti a "mettere da parte" 50 copie di Dommania 2 ed è nostra ferma intenzione regalarvele... Però... Già c'è un però, per mettere le mani sui 50 CD-ROM scintillanti dovrete fregiarvi del titolo di "Redattore Infernale" (ricordate il grande concorso lanciato a Gennaio che ha consentito a 50 fortunati di portarsi

a casa uno Star Wars Screen Entertainment della Lucas?) e per fare ciò dovrete terminare nel minor tempo possibile il livello numero 1 e poi di seguito il numero 2 di DOOM 2 e mandarci su dischetto la registrazione della vostra performance (sapete com'è, per verificare che non abbiate usato nessun trucchetto...) per portare a compimento la missione non dovrete

MANIA 2: continua!

IN REGALO 50 CD-ROM Doommania

utilizzare cheat o altre gabole, ma solo la vostra abilità... e magari il manuale che vi abbiamo regalato proprio in questo numero proprio per aiutarvi nell'ardua impresa. Dovrete inviarci partite risolte al 100% in mostri uccisi, oggetti recuperati e segreti scoperti. Chi impiegherà il tempo minore a completare i due livelli sarà il vincitore. Bene, armate il vostro fucile al plasma e gettatevi urlando tra i demoni sanguinari, c'è in palio qualcosa di più importante che non il solo riportare a casa la pelle... mettere le sul già mitico e agognato Doommania 2!

DIVENTA UN REDATTORE INFERNALE!

- **Per giocare dovrete utilizzare una copia di DOOM 2 ver. 1.666 o successive.**
- **Il livello di difficoltà selezionato dovrà essere ULTRA-VIOLENCE (Non tentate di ingannare su questa cosa: nel file-demo è registrata un'informazione relativa al riguardo).**
- **Il nome del file-demo da voi preparato dovrà riportare nelle prime sei lettere il vostro cognome, seguite da -2 (ad esempio, Giampaolo Moraschi dovrà creare un file denominato morasc-2.LMP, mentre Franco Roi dovrà creare un file denominato roi-2.LMP)**
- **Ricordate di scrivere il vostro nome, cognome, indirizzo, numero di telefono e tempo impiegato nel terminare i livelli sull'etichetta del dischetto.**
- **Il dischetto dovrà essere un floppy da 3,5 pollici ad alta densità.**
- **Il frutto dei vostri sforzi dovrà essere inviato entro e non oltre il 13/11/95 (farà fede il timbro postale).**
- **Le lettere dovranno essere indirizzate a:**

REDATTORE INFERNALE - c/o EDI.PROGRESS Via Pagliano 37 - 20149 Milano

Vi ricordiamo che per registrare un file-demo, è sufficiente digitare: DOOM2 -RECORD <nomefile> mentre per rivederlo e controllarlo dovrete digitare: DOOM2 -PLAYDEMO <nomefile>.

SCREAMER: L'urlo del miracolo italiano

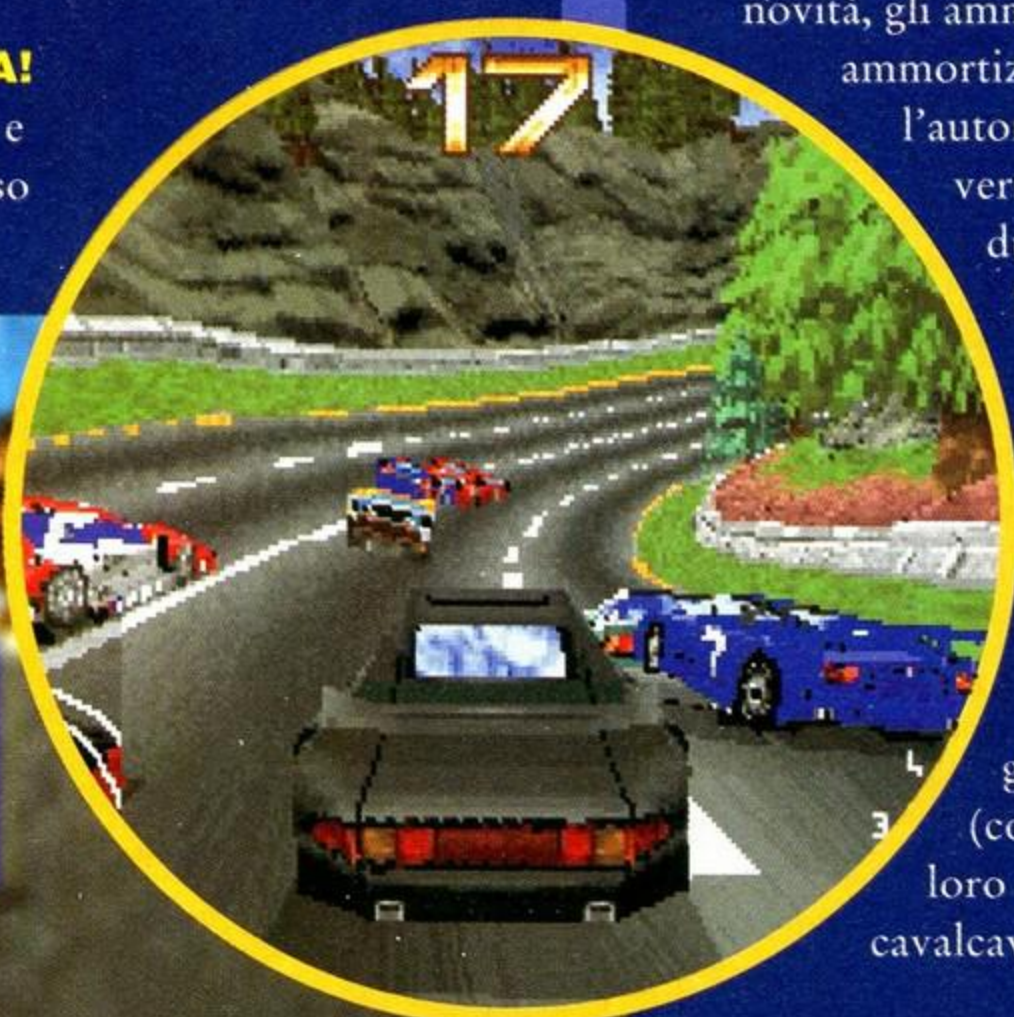
Nel mese di Ottobre la Virgin distribuirà in tutto il mondo Screamer, uno splendido gioco di guida realizzato dall'italianissima Graffiti.

In quel di Milano, durante una afosissima mattinata di Luglio, ci intrufoliamo in quella che senza tema di smentite sta per diventare la più promettente software house italiana: la Graffiti. Antonio Farina, anima della società, ci attende per mostrarci con non poco compiacimento la seconda fatica del team di talentuosi programmatori, musicisti, grafici e game designer, che riuniti sotto all'etichetta della casa milanese non hanno lesinato gli sforzi per produrre un gioco all'altezza di quegli standard propri delle software house di lingua inglese che tanto veneriamo.

ANDIAMO A INCOMINCIARE

Cercando di rompere il ghiaccio, chiacchieriamo del più e del meno, parlando (naturalmente) soprattutto della Graffiti, che vengo a sapere essere passata nel giro di pochi mesi da tre a ben undici addetti, che a vario titolo collaborano e contribuiscono alla realizzazione di Screamer. Passiamo così alla stanza in cui i programmatori svolgono solerti il loro lavoro, e con un po' di soggezione mi siedo di fronte al computer su cui solitamente si testa il gioco, avendo a fianco un simpatico ragazzo tutto intento a dare gli ultimi ritocchi al codice del gioco. Rimango sorpreso della velocità con cui riesce a sbarazzarsi di alcuni bug che infestano le routine relative ai menu, ma rimango letteralmente di stucco quando Antonio fa partire il gioco vero e peroprio: graficamente è una goduria! Le texture, la definizione e i colori mi paiono bellissimi... "Scusa Giampaolo, mi sono sbagliato e ho caricato la vecchia grafica. Aspetta che carico quella nuova" interviene Farina, lasciandomi a bocca aperta quando sul video appare una grafica ancora più brillante e definita nei particolari della precedente!

URKA!

Il gioco parte e vengo immerso in quello che mi sembra un Daytona riversato su PC: auto da superare e con cui scontrarsi e fare a sportellate, una texture stradale che fornisce un'altissima sensazione di velocità, dei circuiti ben congegniati e dotati di gobbe, sopraelevazioni, sinuosità e insidiose curve a gomito. Palazzi, case e mulini a vento bordano i lati della pista. Ci troveremo addirittura a passare in mezzo ad un porto in cui enormi gru stanno scaricando dei container, facendoceli passare sopra alla testa!

La grafica è sensazionale: non solo è fluidissima (sto giocando con un Pentium 90 e 8 Mb di RAM, ma con un 486/66 il gioco dovrebbe essere già godibile), ma possiede anche dei "piccoli tocchi di classe", quali i vetri delle auto su cui si riflette il cielo, le ruote che sterzano veramente, gli stop che in frenata si accendono e, grande novità, gli ammortizzatori che ammortizzano. Infatti, in curva l'automobile si "coricherà" verso il lato esterno, e durante le accelerazioni, le frenate e addirittura i cambi delle marce, il nostro bolide si inclinerà in avanti e indietro. Inoltre, i mulini a vento posti a fianco del circuito hanno le pale che girano, le gru scaricano (come ho già detto) le loro merci e sui ponti e i cavalcavia che passano sulla pista transitano tranquillamente automobili e camion con rimorchio.

C'è poi una chicca che farà felici gli appassionati di Daytona: il potentissimo motore grafico ha la possibilità di farci percorrere la pista al contrario, per cui basta fare una frenatona in curva sterzando a tutta e potremo guidare contromano con tutte le altre auto che ci vengono incontro come proiettili! Le viste sono 4, una più bella dell'altra, e alla fine della corsa ecco che parte il replay dell'intera corsa, che ci permetterà di rivedere le nostre manovre più azzardate.

I percosrsi sono sei, mentre le auto sono 12, sei a guida totalmente manuale e sei con cambio automatico. Durante il gioco, se saremo particolarmente bravi, potremo anche salire su di una bonus-car dotata di un esplosivo motore a razzo. Sempre identico a Daytona sarà anche il metodo di derapata che ci consentirà di meglio affrontare le curve più insidiose. Se poi possedete un modem o (beati voi) una rete locale, potrete cimentarvi contro avversari umani. Pensate al divertimento globale di una sfida in rete tra vari vostri amici (fino ad un massimo di otto): se riuscite ad organizzarla, non mancate di invitarmi!

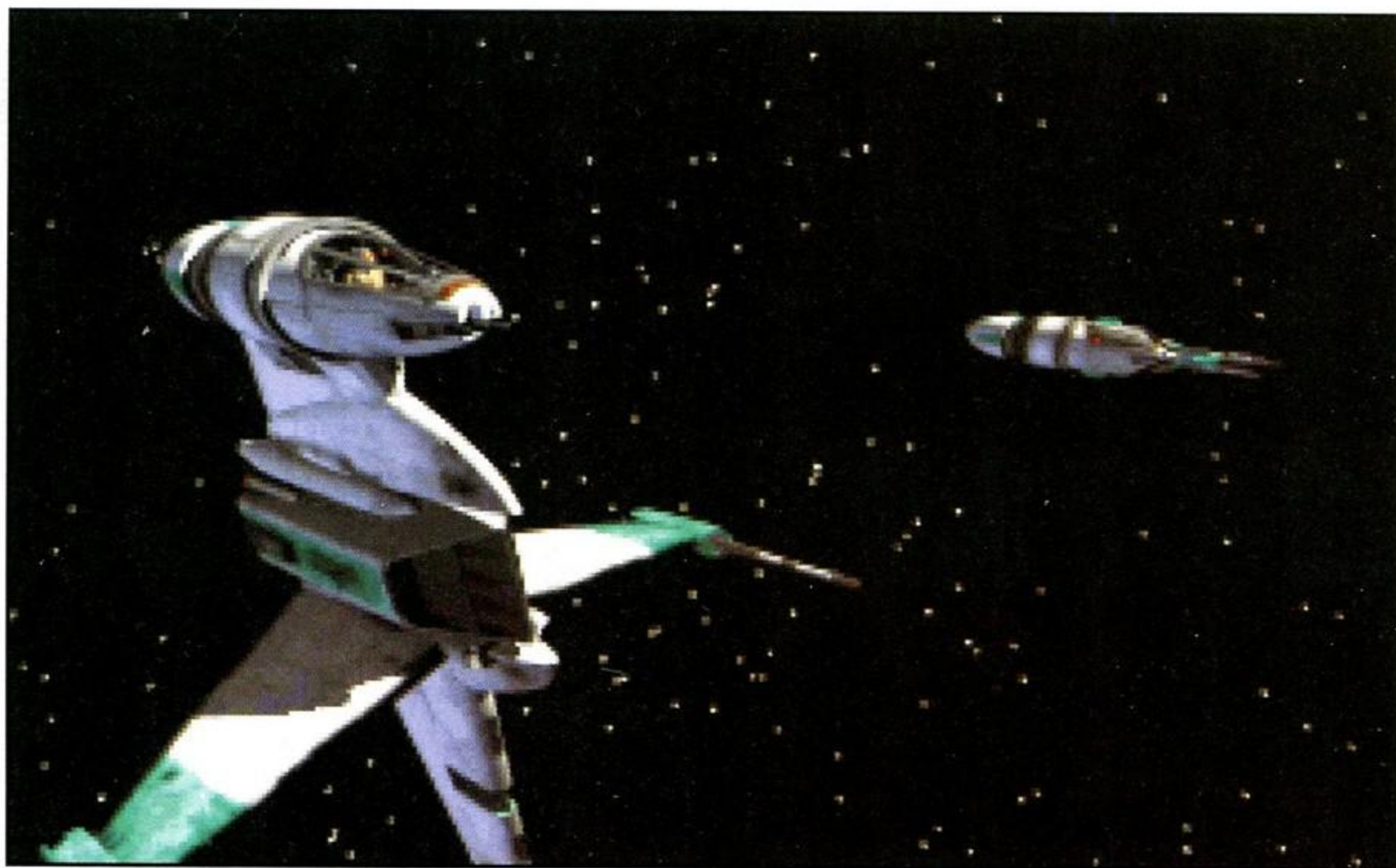
Giampaolo Moraschi

K ANTEPRIMA

Rebel Assault 2

Cosa c'è più di Rebel Assault? Semplice: Rebel Assault, il numero due tanto per intenderci, e se non ci credete date una sbirciatina alle foto pubblicate in questa pagina: cambierete idea, e pregherete che arrivi in fretta l'inverno. Già perché Rebel Assult 2 uscirà solo a Natale... Forse...

La Lucas ancora la Lucas sempre la Lucas! In effetti risulta quasi noioso continuare ad annunciare l'ennesimo capolavoro della LA (che non sta per Los Angeles), eppure è così.
A Marzo avevamo parlato di Dark Forces preannunciando che sarebbe stato il gioco dell'anno, ma poi, sempre made in Lucas, è uscito Full Throttle, e allora tutti qui in redazione a cospargersi il capo di cenere e dire: "E' questo il vero avvenimento videoludico del '95!".
Nossignori, non avevamo fatto i conti con The Dig, altra mega produzione prevista per Natale! Ed ora che pensavamo di averle previste proprio tutte, ecco che arriva la seconda parte di Rebel Assault, un gioco che ha fatto veramente storia, vendendo qualcosa come un milione di copie: wow!
Bene, bene, vedo che vi state già sfregando le mani ansiosi, immagino che siate curiosi di sapere qualcosa di più su Rebel Assault 2, non è così? Okey, chiudete gli occhi...
Richiamate alla mente tutte le immagini della sfolgorante serie cinematografica di Guerre Stellari. Sì direi che ci siamo...
Ora riaprite gli occhi... lentamente...
Quella che compare davanti a voi è la famigerata Nebulosa di Dreighton. Un luogo della Galassia piuttosto strano, in cui scompaiono misteriosamente navi spaziali senza lasciare traccia. Una specie di triangolo delle Bermude intergalattico.
Addirittura, si narra che nel corso della Guerra dei Cloni, in quella zona siano sparite addirittura due flotte di navi nemiche pronte allo scontro...
Per nulla al mondo vi sognereste di sfrecciare da quelle parti con il vostro caccia, ma siccome impersonate Rookie One, membro di una squadriglia della Confederazione e l'ordine è proprio quello di perlustrare la zona intorno alla Nebulosa di Dreighton per fare luce sulle scomparse misteriose, fate i bagagli (scusate ma sono un po' condizionato dalle vacanze...) e partite.
E una volta giunti in zona scoprite, senza neanche tanto stupore che in quella zona incrociano delle navi dell'impero... la solita storia che si ripete, non ci vuole molto per capire che ancora una volta avrete a che fare con "cappuccetto nero" e i suoi scagnozzi.
Ma veniamo al dettaglio tecnico. Rebel Assault era stato un must, un vero e pro-

prio gioco-simbolo, per cui i programmatori della Lucas hanno cercato di sforzarsi al massimo per evitare di mettere in commercio un sequel senza alcuna innovazione sostanziale.
Così, strizzando un po' l'occhio a Wing Commander 3, l'utilizzo di attori digitalizzati in full-motion è piuttosto massiccio, tecnicamente non si è voluto trascurare il capolavoro della Origin che ha monopolizzato la fine dello scorso anno.
In secondo luogo, sempre da un punto di vista grafico si è fatto un grande uso di immagini renderizzate in 3D.
La struttura del gioco si articola poi in tre parti distinte, il combattimento testa a testa, in cui dovrete affrontare gli Stormtrooper all'interno di una base imperiale, una sezione di addestramento e simulazione di volo e la fase caratteristica di duello spaziale, come nel corso del precedente episodio della serie.
Quindi si è cercato anche di ampliare la giocabilità, prevedendo situazioni differenti, nuove rispetto a Rebel Assault 1. E proprio in quest'ottica sono stati inseriti anche dei mezzi nuovi: infatti, oltre a pilotare i soliti X-Wing, Y-Wing, e B-Wing, potrete smanettare sulle Speeder Bike, quelle splendide motociclette a gravitazione utilizzate nella foresta abitata dagli Ewok nel terzo episodio di Guerre Stellari, e addirittura il Millenium Falcon, la baracc... ehm, l'incrociatore di Han Solo!
La parte sicuramente più dubbia è data dall'utilizzo di scene prerenderizzate in sequenza su cui poi inserire la fasi di combattimento spaziale. La grafica risulta certo incredibile, ma il problema è che la giocabilità finisce per risentirne:

infatti il giocatore si limita a spostare il puntatore sullo schermo e a fare fuoco sui soldati e sulle navicelle nemiche che appaiono secondo una routine preordinata sempre negli stessi posti, la possibilità d'azione risulta quindi limitata. Non siamo al livello dei Laser Game, ovvio, però alcune similitudini con Chaos Control, ad esempio, ci sono.
Per ovviare a questo problema i tecnici della Lucas hanno cercato di variare le situazioni e rendere lo schema di gioco meno rigido. Infatti ad ogni scelta che effettuate corrisponde una risposta casuale del computer, che cambia comunque la sequenza del gioco secondo uno schema: azione-reazione... Non è il massimo ma perlomeno si ha sensazione di avere una maggiore libertà e padronanza d'azione! Le missioni globali sono quindici, racchiuse in tre livelli.
Ora non ci resta che aspettare con ansia la versione definitiva che dovrebbe arrivare questo inverno... e nei negozi verso Natale!
Che la forza e la pazienza siano con voi!
C.M.

COMPUTERS 486DX / PENTIUM

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP / MINITOWER
MOTHER BOARD 486 VESA LOCAL BUS 128KB CACHE EXP 256KB
(SLOTS: 3 VESA + 5 ISA + ZOCCOLO PER PENTIUM OVERDRIVE)
MOTHER BOARD PENTIUM 256KB CACHE EXP 1MB
(SLOTS: 4 PCI + 5 ISA) ZOCCOLO PENTIUM 75-90-100 MHz
RAM 4MB EXP 128MB/ DRIVE 1.44 MB / HARD DISK 540MB
SCHEDA VIDEO SUPER VGA 1MB CIRRUS LOGIC 5422/5424
CONTROLLER 2 HD + 2 DRIVES + MULTI I/O (2 SER+1 PAR+1 GAME)
TASTIERA ITALIANA 102 TASTI - MOUSE

CPU INTEL	HD 540	HD 850	HD 1280
486DX2-66	1.190	1.290	1.390
486DX4-100	1.340	1.440	1.540
PENTIUM 75	1.590	1.690	1.790
PENTIUM 90	1.740	1.840	1.940
PENTIUM 100	1.940	2.040	2.140
PENTIUM 120	2.240	2.340	2.440

VARIAZIONI SULLA CONFIGURAZIONE BASE

- CASE MULTIMEDIALE / BIGTOWER	+ 100
- RAM AGGIUNTIVA 4MB / 12MB	+ 250 /+ 750
- M/B PCI 256KB CACHE EXP 512KB (SLOTS:1 VESA+3 PCI+1 ISA) + CTRL EIDE ON BOARD	+ 100
- SCHEDA VIDEO PCI BUS S3 TRIO 764 1MB EXP 2MB	+ 50
- ESP. MEMORIA 1MB PER SCHEDA VIDEO VESA LOCAL BUS O PCI	+ 120
- ESP. CACHE DA 128KB A 256KB / DA 256KB A 1MB	+ 60 /+ 340
- DRIVE CD-ROM GENI DOUBLE SPEED ATAPI (300 KB/sec - 250msec)	+ 170

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA

NOTEBOOK 486DX / PENTIUM

- MOTHER BOARD VL- BUS 128KB CACHE
- RAM 4MB EXP 36MB / PENTIUM 8MB EXP 40MB
- TRACKBALL DA 25mm
- SCHEDA VIDEO SUPERVGA 1MB VL-BUS
- SCHERMO 9,5" B/W INTERCAMBIABILE
- DRIVE INTERNO 1,44MB
- HARD DISK 340MB / 540MB
- SCHEDA MUSICALE 8 BIT (COMP. SB)/ PENTIUM 16 BIT
- 2 SLOTS PCMCIA (TIPO II + TIPO III)

CPU INTEL	HD340MB	HD540MB
486DX2-66	2.390	2.390
486DX4-100	2.540	2.540
PENTIUM-75	3.290	3.290
PENTIUM-90	3.440	3.440
PENTIUM-100	3.640	3.640

MONITORS STAKAR

14" LR MPRII (1024x768 NI - 0,28 DP)	390
15" LR MPRII - DIGITALE/ OSD (1280x1024 NI - 0,28 DP) ON SCREEN DISPLAY	590
17" LR MPRII - DIGITALE/ OSD (1280x1024 NI - 0,26 DP) ON SCREEN DISPLAY	1.090

SIMM - CPU

SIMM 1MB / 4MB (30 CONTATTI)	65 /250
SIMM 4MB / 8MB / 16MB (72 CONTATTI)	250/ 490 /850
CPU 486DX2-66 MHZ INTEL	190
CPU 486DX4-100 MHZ INTEL	340
CPU PENTIUM 75 MHZ INTEL	440
CPU PENTIUM 90 MHZ INTEL	640
CPU PENTIUM 100 MHZ INTEL	840

MOTHER BOARDS PRIDE CHRONOS (U.S.A.)
5 ANNI DI GARANZIA (MANUALE IN ITALIANO)

- MB VESA LOCAL BUS 486DX2/DX4 — 220
  AWARD BIOS PLUG & PLAY
  ZOCCOLO ZIF PER CPU 486DX2/4 OVERDRIVE PENTIUM
  256KB CACHE EXP 512MB / 3 SLOTS VESA + 5 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY
- MB PCI DX2/DX4 — 290
  AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)
  ZOCCOLO ZIF PER CPU 486DX2/4 OVERDRIVE PENTIUM
  256KB CACHE EXP 512MB / 3 SLOTS PCI + 4 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS 72 PIN) PLUG & PLAY
  CONTROLLER AVANZATO SU MOTHER BOARD
  (2 SER VELOCI 16550 + 1 PAR SPP/ECP/EPP + 1 GAME)
- MB PENTIUM 75-90-100-120-133 — 490
  AWARD BIOS PLUG & PLAY (UPG FLASH BIOS)
  NUOVO CHIPSET INTEL TRITON (PRESTAZIONI +30%)
  CPU PENTIUM 75 - 90 - 100 - 120 - 133
  256KB CACHE EXP 512KB / 3 SLOTS PCI + 5 SLOTS ISA
  (RAM EXP 64MB - 4 SLOTS A 72 PIN - POSS. EDO RAM)

HARD DISKS

540MB EIDE CONNER / MAXTOR	290
540MB EIDE WESTERN DIGITAL	340
850MB EIDE CONNER / MAXTOR	390
850MB EIDE WESTERN DIGITAL	440
1278MB EIDE CONNER/ MAXTOR	490
1200MB EIDE WESTERN DIGITAL	540
2,5" 200MB WESTERN DIGITAL / 210MB SEAGATE	340
2,5" 340MB HITACHI	440
2,5" 528MB IBM	540

SCHEDE VIDEO

CIRRUS LOGIC 5424 ISA 1MB / OAK 087 ISA 1MB	120/150
CIRRUS LOGIC 5429 VL-BUS 1MB EXP 2MB	170
TSENG ET4000/W32P VL-BUS 1MB EXP 2MB	190
ATI MACH-64 VL-BUS 1MB EXP 2MB	290
TRIDENT T9420 PCI 1MB EXP 2MB	170
S3 TRIO 64 PCI 1MB EXP 2MB	190
TSENG ET4000/W32P PCI 1MB EXP 2MB	220
ATI MACH-64 PCI 1MB EXP 2MB	290
MATROX IMPRESSION LITE PCI 2MB/2MB EXP 4MB	660/760
MATROX MGA PCI 4MB	1.070

DIAMOND STEALTH (U.S.A.) 5 ANNI DI GARANZIA

DS64 VL-BUS 1MB DRAM EXP 2MB (S3 TRIO 64)	290
DS64 VL-BUS 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 964)	590
DS64 PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 TRIO 64)	290
DS64 PCI 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 964)	590
KIT EXP 1MB DRAM	150
KIT EXP 2MB VRAM	350
DS 64 VIDEO PCI 1MB DRAM EXP 2MB (S3 VISION 868)	320
DS 64 VIDEO PCI 2MB VRAM EXP 4MB (S3 VISION 968)	690
KIT EXP 2MB VRAM PER DS64 VIDEO	370

MODEM / FAX

14400 V. 42 bis INTERNO	160
14400 V. 42 bis ESTERNO	190
14400 V. 42 bis ESTERNO + VIDEOTEL	200
28800 V. 34 INTERNO	290
28800 V. 34 ESTERNO	320
14400 V. 42 bis PCMCIA (NEW MEDIA)	340
28800 V. 34 PCMCIA (NEW MEDIA)	740

PAGAMENTI RATEALI DA 6 A 36 MESI

DIGITIZER - SCANNER

TAVOLETTA ACECAD 12"x12"+ CURSORE E STILO	290
TAVOLETTA ACECAD 18"x12"+ CURSORE E STILO	520

HANDY SCANNER TRUST

B&W 256 LIVELLI DI GRIGIO (400dpi) + OCR	100
16,7 MILIONI DI COLORI (400dpi) + OCR	240

HANDY SCANNER LOGITECH

SCANMAN 32 (B/W + OCR) DOS O WINDOWS	160
SCANMAN 256 + OCR WINDOWS	240
SCANMAN COLOR 16.7 Milioni di Colori	490
SCANMAN EASYTOUCH (PORTA PARALLELA)	290

SCANNER TRUST A4

1200dpi 16,7 Mil. Colori	720
1200dpi 16,7 Mil. Colori - ONE SCAN	1.070
2400dpi 16,7 Mil. Colori	940
TRASPARENCY KIT PER 2400dpi	460

SCANNER HP

HP SCANJET III P - 300dpi - B&W 256 + OCR	740
HP SCANJET III C - 600dpi - 1MILIARDO COL. + OCR	1.840
ALIMENTATORE AUTOMATICO (20 FOGLI) PER III P	320

HARD DISKS CONTROLLERS

CONTROLLER VL-BUS/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL VL-BUS/EIDE PROMISE 2300 + 16C550	140
CTRL PCI/EIDE + MULTI I/O	50
CTRL PCI/EIDE PRIDE MULTI I/O +16C550	90
CTRL PCI/F-SCSI 2 NXT92	140
FUTURE DOMAIN ISA EIDE CD / CD + HDD	50/75
FUTURE DOMAIN ISA SCSI 1 16 BIT/	110
FUTURE DOMAIN ISA F-SCSI 2 + SW + CAVI	250
FUTURE DOMAIN PCI F-SCSI 2 + SW + CAVI	290

STREAMERS

HP COLORADO 340MB/680MB	320/540
TRUST IOMEGA TAPE 420MB/700MB	320/390

MONITORS

Modello	Risoluzione	Prezzo
14" B/W	1024x 768x0,28	190
14" TRUST	1024x 768x0,28 NI LR	440
15" CX-1564	1280x1024x0,28 NI LR	540
15" MICROSCAN/ADI 4GP	1280x1024x0,28 NI LR	690
17" MICROSCAN/ADI 5AP	1280x1024x0,26 NI LR	1.390
20" SAMPO	1280x1024x0,31 NI LR	1.790

NEC

Modello	Risoluzione	Prezzo
14" NEC XV14	1024x 768x0,28	550
15" NEC XV15	1024x 768x0,28	770
15" NEC XE15	1024x 768x0,28	1.070
17" NEC XV17	1024x 768x0,28	1.490
17" NEC XE17	1024x 768x0,28	1.740
17" NEC XP17	1280x1024x0,28	2.290
21" NEC XE21	1280x1024x0,28	3.290
21" NEC XP21	1600x1280x0,28	4.690

SONY

Modello	Risoluzione	Prezzo
15" SONY CPD-15SF1	1280x0,25	890
17" SONY CPD-17SF1	1280x0,25	1.740
17" SONY GDM-17SE1	1600x0,25	2.170
20" SONY GDM-20SE1	1600x0,30	3.790

CD ROM

Titolo	Prezzo
EDITEL: DIZIONARIO DELLA LINGUA ITALIANA (WIN)	170
LA DIVINA COMMEDIA (COMPLETA) / I VANGELI	240/ 100
INFERNO / PURGATORIO / PARADISO	90
STELLE PIANETI E DINTORNI / IL MONDO DEGLI ANIMALI	60/50
VIAGGI NEL MONDO / CINENCICLOPEDIA 2 / ITALIAN DESIGN	50/130/90
ODISSEA / L' EGITTO DEI FARAONI	90/70
OPERA MULTIMEDIA: ITALIA / IL BEL PAESE (TOURING)	130/40
I GRANDI ARTISTI DEL 900 / ENCYCLOPEDIA IL SEICENTO	100/350
55 GIOCHI PER WINDOWS / HOMO SAPIENS	35/130
SAFARI / IL BALLERINO (JOVANOTTI)	90/90
MICROSOFT : CINEMANIA 95/DINOSAURS / BOOKSHELF 94	110/119/129
ART GALLERY / ENCARTA 1995 / ANCIENT LANDS	119/210/119
DANGEROUS CREATURES	119
GOLF WINDOWS CD / GOLF CHAMPIONSHIP	109/59
BEETHOVEN / SHUBERT / STRAUSS / STRAVINSKY / MOZART	1CD 129/139
VARI: TEMPRA ACCESS (PHOTO CD)/THE CLIP ART WAREHOUSE	39/47
DINOSAUR ADVENTURE / ULTIMATE COLLECTION I / II	69/47/59
GIGA GAMES / SPACE & ASTRONOMY (WALNUT CREEK)	47/47
TOO MANY TYPEFONTS (CHESTNUT)/DEATHSTAR ARCADE BATTLES	47/47
WINDOWS 50 GAMES / MIDI & WAVE WORKSHOP	47/47
TOP 101 SHAREWARE PROGRAMS / 14000 PROGRAMS	23/47
FRACTAL FRENZY	47
MICROFORUM: THE COMPLETE WIN SET/ POWER UTILITIES	47/47
THE WORLD OF COMPUTER SOFTWARE (VOL 1, 2, 3, 4)	1 CD 47
THE EDUCATIONAL DISK / THE PROGRAMMER DISK	47/47
SUPER ARCADE GAMES / GAME PACK II / G.O.R.G.	47/47/59
THE SEXIEST WOMEN ON CD / THE SOUND OF MULTIMEDIA	47/59
DESIGNER FONTS FOR WINDOWS + 400 FONTS	59
TRIVIA CD IN ITALIANO / MUSIC GAME	59/59
VARI: DANTE PC TALK / LA BIBBIA / PARLIAMO INGLESE	77/76/89
I PROMESSI SPOSI / CD MILLEFOTO	125/39
ELVIS ON CD / THE BEATLES: A HARD DAY' S NIGHT	47/49
WHAT A WATCH (IN ITALIANO)	44
MEDIASHARE (DA VOL. 1 A VOL. 10)	1 CD 19
CD SUPERGAMES (DA VOL. 1 A VOL. 3)	1 CD 19
CD PER ADULTI: DREAM GIRL / THE CD BROTHEL (X RATED)	49/47
CD ADULT (DA VOL. 1 A VOL. 5)	1 CD 19
TYPO SHARE (UTILITY DI STAMPA + FONTS)	19
ICONS & FONTS	19

CD-GAMES

Titolo	Prezzo
- 7th GUEST (2CD) / ADVANTAGE TENNIS	55/106
- ALONE IN THE DARK 3 / BIOFORGE	129/139
- CREATE YOUR OWN GAMES (MICROFORUM)	70
- CRITICAL PATH/CYBER RACE/ CYBERWAR (4 CD)	49/49/149
- DARK FORCES/ DARKSEED (OEM)	110/49
- DAY OF THE TENTACLE/ DESCENT / DOOM II	49/94/79
- DRACULA IN LONDON/ DREAM WEB	89/99
- DRAGON'S LAIR/ DUNE (IN ITALIANO)	55/55
- ECSTATICA / FLIGHT UNLIMITED	149/109
- GABRIEL KNIGHT (OEM) / HI-OCTANE / HELL	49/129/59
- INFERNO/ IRON ASSAULT / IRON HELIX (OEM)	129/106/49
- INSECT ADVENTURE (IN ITALIANO)	106
- KING'S QUEST VI	116
- KLIK & PLAY (CREAZIONE VIDEO GIOCHI) CD / 3,5"	90/90
- LITTLE BIG ADVENTURE / LINKWORLDS	149/89
- LOST EDEN/ LOST IN TIME 1 & 2/OUTPOST	106/89/49
- MAD DOG MAC CREE II (OEM) / MAGIC CARPET	49/149
- MEGA RACE (OEM)/ MICROCOSM/ MYST (OEM)	39/149/79
- MORTAL KOMBAT II SU DISK 3,5"	70
- MORTAL KOMBAT II + RISE OF THE ROBOTS	104
- NASCAR RACING / NBA LIVE 95	135/125
- NOCTROPOLIS/ NOVASTORM	149/119
- REBEL ASSAULT / RETURN TO ZORK/ RISE OF THE TRIAD	100/49/80
- SAM & MAX HIT THE ROAD (ITALIANO)	129
- SIM CITY 2000/ SLIPSTREAM 5000	49/89
- SPACE ACE	69
- STRIP POKER PRO /SUPERKARTS	80/135
- TEMPATION : COLLEZIONE 4 TITOLI SU 4 CD 7TH GUEST-HAND OF FATE-LANDS OF LORE-INDICAR RACING	119
- THE LAST DYNASTY/ THEME PARK	139/134
- UFO / VIRTUA CHESS	106/107
- WING COMMANDER III (4CD)	145
- WINGS OF GLORY	130

I PREZZI DEI CD SONO COMPRENSIVI DI IVA
SCONTO DEL 10% PER 3 TITOLI CD

WINDOWS 95

Prodotto	Prezzo
WINDOWS 95 DISK	379
WINDOWS 95 EDU DISK	259
AGGIORNAMENTO DISK / CD	189
AGGIORNAMENTO EDU DISK	165
WORKS PER WIN 95 AGG. DISK	95
WORKS PER WIN 95 DISK / CD	189
WORD PER WIN 95 AGG. DISK	249
WORD PER WIN 95 EDU DISK	319
WORD PER WIN 95 DISK	590
EXCEL PER WIN 95 AGG. DISK	249
EXCEL PER WIN 95 EDU DISK	319
EXCEL PER WIN 95 DISK	590
POWER POINT PER WIN 95 AGG. DISK	249
POWER POINT PER WIN 95 EDU DISK	319
POWER POINT PER WIN 95 DISK	590
SCHEDULE + PER WIN 95 DISK	179
OFFICE PER WIN 95 AGG. DISK / CD	539
OFFICE PER WIN 95 EDU DISK / CD	469
OFFICE PER WIN 95 C.U. DISK / CD	709
OFFICE PER WIN 95 DISK / CD	919

SOFTWARE

Prodotto	Prezzo
COREL: COREL DRAW 3 ITA CD/DISK + CD	130/190
COREL DRAW 4 ITA CD/AGG. CD	270/240
COREL DRAW 4 ITA (DISK+CD)	340
COREL DRAW 5 ITA (CD)	920
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD3 (CD)	820
COREL DRAW 5 ITA AGG DA CD4 (CD)	390
COREL VENTURA 4.2 ITA	220
COREL PHOTO PAINT 5 PLUS ITA CD	140
COREL SCSI 2.0 / COREL SCSI NETWORK	190/790
COREL GALLERY/COREL ART SHOW 4 / 5	70/60
COREL ART SHOW 2 + 3 + 4 + 5	130
COREL POWER PACK	140
COREL FLOW 2.0 WIN ITA (DISK+CD)	140
COREL CD CREATOR	370
MICROSOFT:	
WORD PER WINDOWS V 6 ITA	620
EXCEL PER WINDOWS V 5 ITA	620
WORKS PER WINDOWS V 3 ITA	240
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA	175
PUBLISHER PER WINDOWS 2.0 ITA AGG	140
PUBLISHER PER WINDOWS DESIGN PACK 3	100
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA	970
OFFICE PER WINDOWS 4.2 ITA AGG	620
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA	1.140
OFFICE PROF PER WINDOWS 4.3 ITA AGG	770
FLIGHT SIMULATOR 5.1 CD/DISK 3,5"	75
SCENERY : PARIS /NEW YORK /JAPAN	69/69/40
LAS VEGAS (BAO) 3,5"/CD	84/93
ITALY (VIRTUALI SOFTWARE)	93
ETC. ETC.	

STAMPANTI

EPSON

Prodotto	Prezzo
LX100 -9A 80C 200cps	300
LX300 - 9A 80C 220cps	350
LX300 + KIT COLORE	440
LQ100 - 24A 80C 167cps	390
LQ150C - 24A 80C 180cps COLORE	490
LQ300 - 24A 80C 200cps	540
LQ300 + KIT COLORE	630
STYLUS 800+ 80C 165cps 360dpi	1.090
STYLUS 1000 136C 250cps 360dpi	1.090
STYLUS COLOR 80C 200cps 720dpi	990
STYLUS COLOR PRO	1.290
STYLUS COLOR PRO XL - A3	2.290

NEC

Prodotto	Prezzo
NEC P2Q - 24A 80C 192cps	320
NEC P3Q - 24A 136C 192cps	520
NEC SUPERSCRIPT 610 PLUS - LASER 300dpi - 6ppm	690
NEC SUPERSCRIPT 660i - LASER 600dpi - 6ppm - 2MB	1.340
NEC SUPERSCRIPT COLOR 3000 SUBLIMAZIONE	1.790

HEWLETT PACKARD

Prodotto	Prezzo
HP DJ 320 600x300dpi 240cps	520
HP DJ 320 + INSERITORE	570
HP DJ 540C 600x300dpi 240cps	590
KIT COLORE PER HP DJ 320 / HP DJ 540	75
HP DJ 660C 600x600dpi 4ppm	940
HP DJ 850C 600x600dpi 6ppm	1.190
HP LASERJET 4L 1MB 300dpi 4ppm	1.090
HP LJ 5P 2MB 600dpi 6ppm	1.740
HP LJ 5MP 6MB 600dpi 6ppm POSTSCRIPT	2.070
HP LJ 4 PLUS 2MB 600dpi 12ppm	2.390
HP LJ 4M PLUS 2MB 600dpi 12ppm POSTSCRIPT	3.190
HP LJ 4V 4MB A3/A4 600dpi 16ppm	3.490
HP LJ 4MV 12MB A3/A4 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	4.990
HP LJ 4Si MX 10MB 600dpi 16ppm POSTSCRIPT	7.890
HP COLOR LASERJET 8MB 300dpi 10ppm	12.490

SCHEDE SONORE

Prodotto	Prezzo
SOUND BLASTER 16 VALUE IDE	170
SOUND BLASTER 16 MULTI CD / + ASP	240/300
SOUND BLASTER 16 SCSI-2	320
SOUND BLASTER AWE 32 VALUE /+ ASP	360/490
SOUND EXPERT DE LUXE 16 PLUS (MULTI CD)	140
SOUND EXPERT DE LUXE WAVE 32 + SW CUBASE LITE	270
MIDI KIT	80
MIDI BLASTER	340
WAVE BLASTER	340
SCHEDA AUDIO RADIO FM (REVEAL)	75

DESK TOP VIDEO

Prodotto	Prezzo
VIDEO SPIGOT	270
VIDEO BLASTER SE 100	470
VIDEO BLASTER RT300	740
VIDEO BLASTER MP-400 (MPEG FULL SCREEN)	590
AVER 2000 PRO 64K COLOR + SW (SCHEDA DIGITALIZZATRICE)	690
AVER 1000 PRO 64K COLOR (GENLOCK) / FADE IN - OUT	1240/640
CREATIVE TV CODER (VGA TO PAL/SVHS) ESTERNO	380
AVER KEY (VGA TO PAL/SVHS CONVERTER) ESTERNO	240
MOVIE MACHINE	540
MOVIE MACHINE PRO	890
MOVIE MACHINE M-PEG	890
REAL SCHEDA M-PEG + 6 CD VIVID XXX	370
TRUST PC TV HOME VIDEO CARD	420
TRUST HOME CINEMA MODULE	290
TRUST TELETEXT MODULE	60
TRUST GAME VIEWER (CONVERTITORE VGA PAL)	210
TRUST VIDEO MASTER MPEG PLAYER	450

TASTIERE MUSICALI TRUST:

Prodotto	Prezzo
HOME MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	220
PROFESSIONAL MUSIC MAKER (+ CAVO + CUBASE LITE)	340

CASSE AMPLIFICATE TRUST:

Prodotto	Prezzo
SOUNDWAVE 40 (15W)	40
SOUNDWAVE 30 (25W)	50
SOUNDWAVE 20 (25W)	60
SOUNDWAVE 10 (80W)	100
SOUNDWAVE 240 (240W)	140

CD-ROM DRIVE

Prodotto	Prezzo
GENIE IDE (300KB/sec - 250 msec)	170
PHILIPS PCA21CR IDE (300 KB/sec - 250 ms)	190
SONY CDU-55S SCSI-2 (360 KB/sec - 220ms)	290
CREATIVE CD-ROM UPG ATAPI	190
CREATIVE CD-ROM UPG + 2 CD (300 KB/sec - 320ms)	250
MITSUMI FX 400 IDE 4 SPEED (600 KB/sec - 250ms)	290
NEC 4X KIT INTERNO IDE + CTRL (600 KB/sec -240msec)	320
NEC 6Xi / CDR-502 INTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	790
NEC 6Xe /CDR-602 ESTERNO (900 KB/sec - 145 msec)	990
KIT SCSI NEC 3.2 MB/sec / KIT PARALLELA/SCSI NEC	140/240

KIT MULTIMEDIALI

Prodotto	Prezzo
SOUND BLASTER CD 16 STARTER KIT (SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 2 CD)	360
SOUND BLASTER DISCOVERY CD 16 VALUE (SOUND BLASTER 16 + DRIVE CD 2X + ALTOPARLANTI + 4 CD)	390
KIT SOUND BLASTER HOME 4X (SOUND BLASTER 16 ASP + DRIVE CD 4X + ALT + 11 SW CD)	790
GAME BLASTER CD16 (SB16+DRIVE CD 2X+ALT+JOYSTICK+8CD)	540
DISCOVERY EZ-16 (SB16+DRIVE CD 2X ESTERNO+ALT+5CD)	740

PC WARE SRL

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO-ROMA

06-791.55.55
06-791.21.21
FAX 06-791.06.43

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO
COMPUTERS, MONITORS, E ACCESSORI
PER ROMA E PROVINCIA
SPEDIZIONE GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA
TRAMITE CORRIERE ESPRESSO

PROVE SU SCHERMO

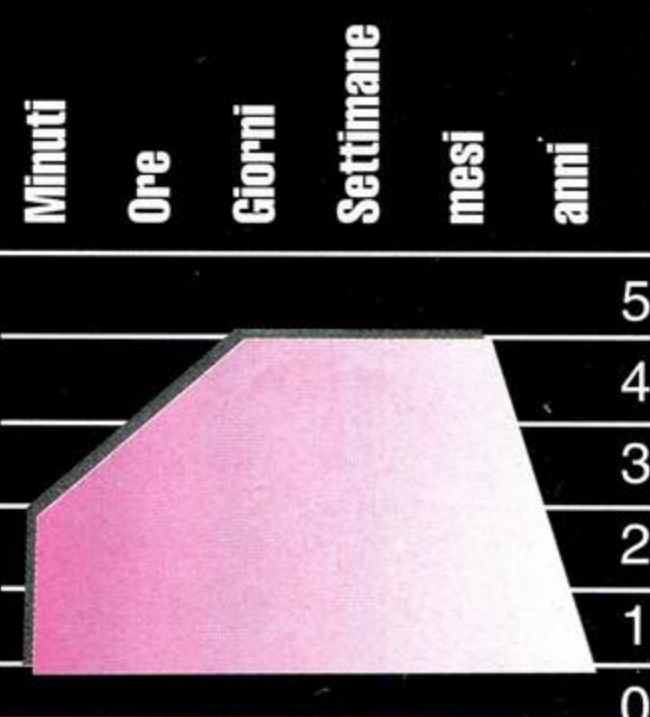
State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere"
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

SI RINGRAZIANO PERGIOCO E DAS

NOTA BENE in questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito.
Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

FRECCIA VERSO L'ALTO/BASSO I pregi e i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato; ma lo giocherete tra un mese?

K PARAMETRI: Contrassegnano in modo immediato alcune qualità assolute del gioco in questione. Il K hardware, novità assoluta, indica i giochi che richiedono un hardware particolarmente impegnativo.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO: Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

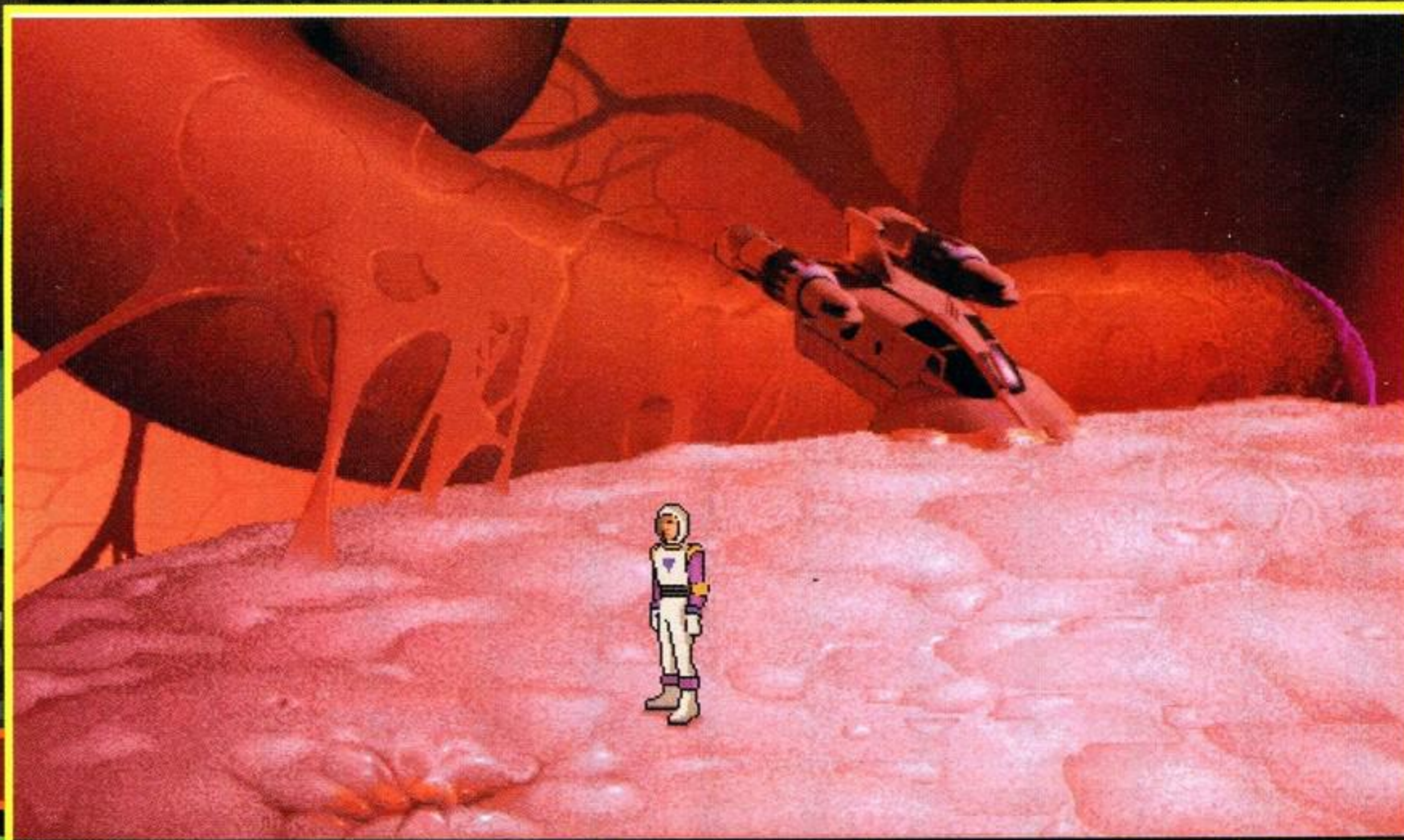
VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Space Quest 6

Roger Wilco è tornato, e l'Universo abitato ha buoni motivi per essere in apprensione... Con il sesto capitolo della serie Space Quest il nostro devastante eroe visiterà addirittura il corpo umano di una bella signorina...

Buio...
Un riflettore che potrebbe essere benissimo quello di un teatrino di avanspettacolo squinternato traccia un ovale luminoso sul pavimento.
Silenzio...
Qualcuno sta facendo il suo ingresso in scena. La figura nascosta dalle ombre entra lentamente nel cono di luce del proiettore, sempre lentamente la fisionomia del personaggio si rivela è... Roger Wilco!
Sì, sì, proprio Wilco, il devastante protagonista dei primi cinque episodi di Space Quest, che sembra, bontà sua, abbia firmato anche per il sesto episodio. Del resto si sa che i protagonisti di carta, o meglio di pixel, sono meno pretenziosi dei corrispettivi colleghi in carne e ossa!

Il capitano Roger Wilco deve rispondere davanti ad una specie di corte marziale interplanetaria di una serie veramente infinita di disastri causati più o meno volontariamente nel corso della precedente missione. L'elenco dei danni è veramente infinito, tanto che verrebbe voglia di "skippare" l'introduzione, ma conviene resistere perché il siparietto più divertente deve ancora arrivare.
Roger Wilco viene degradato dal grado di capitano a quello altrettanto prestigioso di uomo delle pulizie intergalattico... con tutti i vantaggi che la posizione comporta, del resto si sa che aprire una agenzia di pulizie rappresenta un businness non da poco!
Dopo aver comunicato la sentenza, un braccio inguinato in un guanto bianco di ordinanza con tanto di manica "gallonata" di alta rappresentanza, strappa dal petto di Roger Wilco il triangolo rovesciato che simboleggia il grado e poi in ordine di apparizione: la tuta, le mutande perizomiche (tranquilli non si vede alcun nudo) e la tuta simil-pelle incernierata sulla pelle vera (mai fidarsi delle apparenze!).
A questo punto Roger è pronto per la nuova divisa molto più colorata e "rappettara"... e per il nuovo lavoro!
Questa è la gustosa introduzione di Space

Quest l'ennesimo punta e clicca demenziale con protagonista Roger Wilco.
Piccola premessa: in sede di prima impressione la grafica era risultata davvero ben fatta e il gioco mi aveva sinceramente impressionato, ma devo dire che il CD definitivo è davvero sorprendente.
Il gioco vero e proprio inizia con Roger che viene teletrasportato su un pianeta squallidissimo: Polysorbate 60, solo che l'automa addetto al teletrasporto sbaglia qualcosina e il buon Roger si rimaterializza sul pianeta imprigionato nel cemento dalla vita in giù... Una situazione seccante diciamocelo francamente!

insomma uno sballo!
Certo, le similitudini con Woodruff, altro punta e clicca Sierra che ho amato visceratamente, ci sono, però si respira un'atmosfera decisamente diversa.
Su Polysorbate 60 dovrete aiutare Willy a mettere insieme una serie di oggetti utilizzando l'interfaccia estremamente semplice, ulteriormente migliorata rispetto al precedente episodio. Vagolando tra individui bizzarri e ambientazioni alla Blade Runner Post-Atomica, Wilco frequenterà una serie di locali veramente incredibili. Proprio per il contesto in cui ci troviamo (una rivista di videogame) vi segnalo la sala giochi, dove un losco figuro somigliante ad Alien vi sfiderà a Stooge Figheter 3, un condensato demenziale -chiaramente ispirato a Street Fighter- di tutti i picchiaduro in circolazione. Qui potrete scegliere tra tre soggetti e cimentarvi in un incontro a base di tirate di naso e torte in faccia...Tutto sommato scegliendo Big Mo vincere non è poi così difficile, anche se questo non vi comporterà beneficio alcuno, diciamo che è un gioco nel gioco, un modo di autocitarsi e autocompiacersi, di far parte di questo mondo tecnologico!

GIOCO
SONORO
GRAFICA

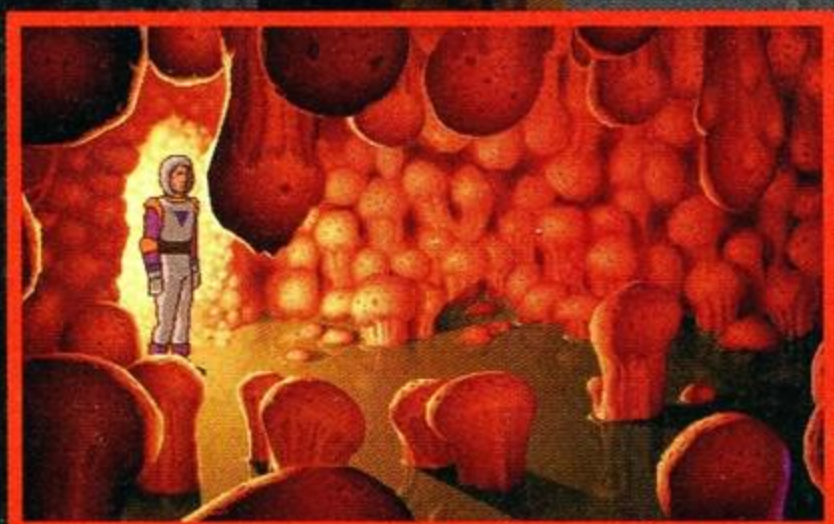
Non sto a descrivervi tutti gli anfratti e le situazioni in cui si ficcherà Wilco, molto meglio scoprirlo da soli per non perdere il gusto della sorpresa, vi anticipo solo che errando per Polysorbate 60 scoprirete la vera missione di Roger, ovvero il soggetto portante di questa sesta avventura: la scoperta del meraviglioso - si fa per dire perché visto da dentro fa pure un po' senso- corpo umano!
Infatti, Roger Wilco opportunamente miniaturizzato a bordo di una piccola navicella dovrà esplorare il corpo di una ragazza, e qui chiaramente molti di voi si sganasceranno e daranno di gomito tirando fuori tutte le battutacce più grette che il genere umano conosca, fino ad arrivare al cervello danneggiato per stabilire l'entità del trauma.
Insomma una specie di "Esplorando il corpo umano" alla Piero Angela, con il grosso vntag-

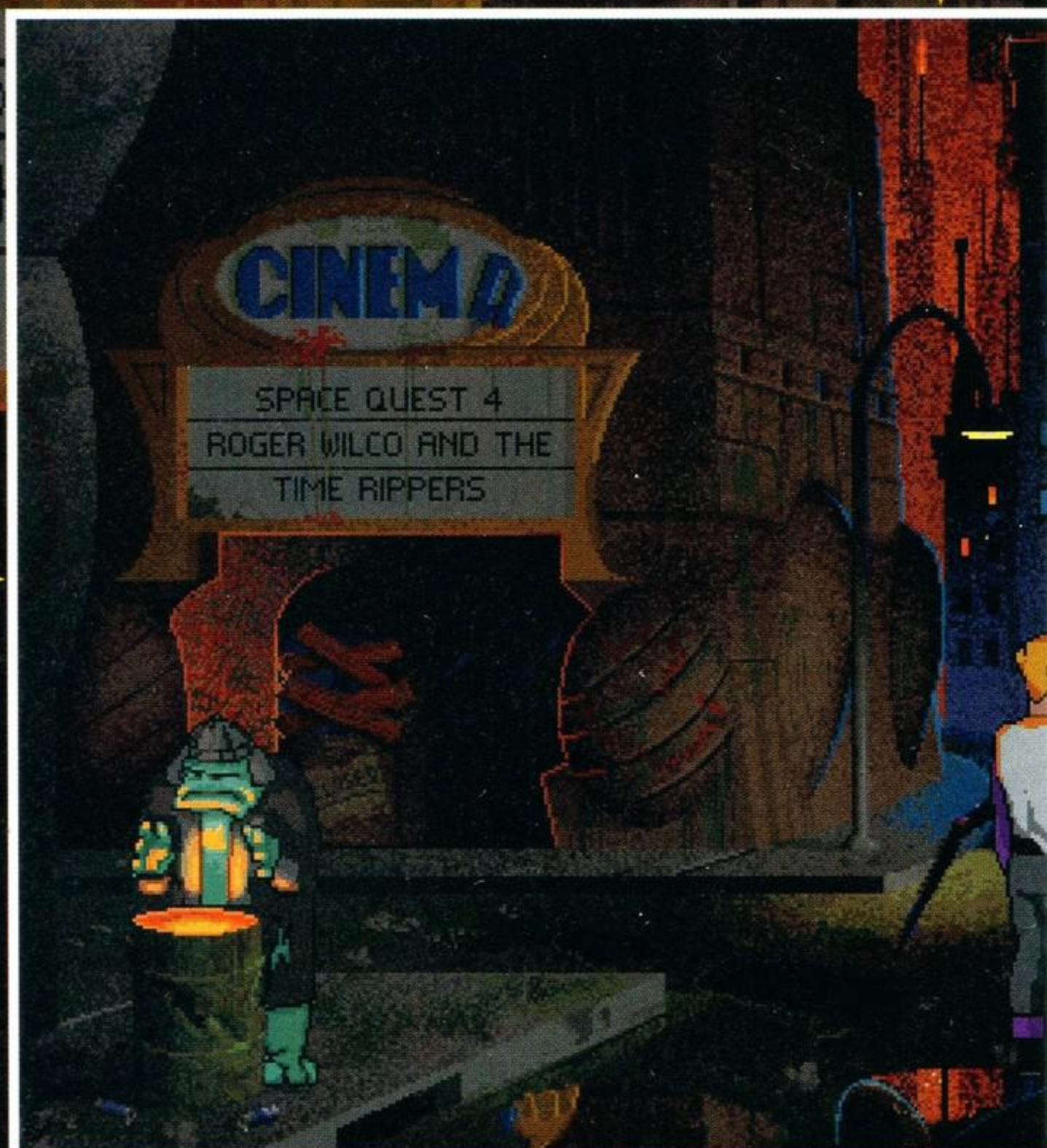
E come se non bastasse tutt'intorno regna la più totale indifferenza, gli umanoidi e gli automi che passano sembrano non essere minimamente scossi dalla condizione di Wilco.
Please, un passo indietro e torniamo alla grafica! A parte le scene in 3D renderizzate che costellano l'introduzione e le parti di collegamento con l'avventura vera e propria, sempre realizzate in modo impeccabile ma che comunque non rappresentano una rarità di questi tempi, la parte che ho apprezzato maggiormente da un un punto di vista estetico è proprio l'ambientazione grafica dell'avventura e la qualità delle animazioni.
Girando per le vari locazioni in cerca di oggetti la sensazione è quella non di deja vu, di qualcosa di già visto o giocato, ma proprio di sano entusiasmo per l'idea di confrontarsi con un insieme grafico innovativo... Tanto per rendere l'idea la dimensione è quella del fumetto o cartone metropolitano, perfettamente centrata e calibrata... Una dimensione che se trasportata su carta potrebbe avere una sua autonomia,

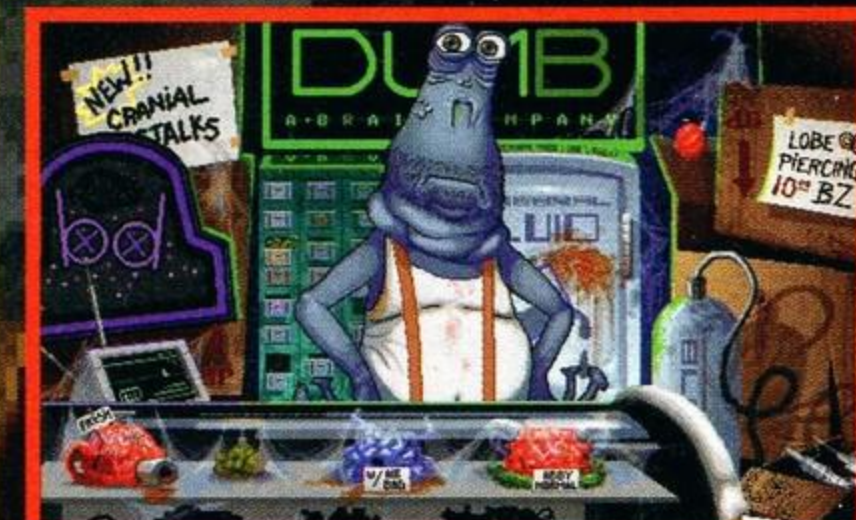
ECCO UNO DEI PRIMI LUOGHI DI PERDIZIONE CHE VISITA WILCO, SI TRATTA DI UN BAR FUTURISTICO CON TANTO DI AVVENTORE "ALTICCIO". ANZI, A GUARDAR BENE L'AVVENTORE IN QUESTIONE HA DEI TRATTI SOMATICI PIUTTOSTO NOTI: "CASPITA MA E' E.T. L'EXTRATERRESTRE!". BEH, E' PROPRIO VERO CHE LE STELLE DEL CINEMA VENGONO DIMENTICATE IN FRETTA...

Space Quest 6

Ciak si gira! Ecco l'introduzione di Space Quest con Roger Wilco davanti alla corte marziale interplanetaria pronto per essere giudicato... e radiato.

Okey, okey Polysorbate non è proprio uno schianto di pianeta, ma tanto Wilco non è che debba farsi un vacanza... ha una missione da compiere!

A spasso nel corpo umano di una bella fanciulla, non c'è Piero Angela, ma le emozioni non mancano comunque... Garantito!

Ecco il vostro pratico inventario che vi permette di combinare tra loro gli oggetti risolvendo così non pochi problemi!

Questo Cyborg è cattivissimo, qualsiasi cosa facciate o gli diciate vi rivolterà come una caramella! Meglio lasciarlo perdere!

Ricordate il bar con Nettuno? Beh, è molto frequentato, anche se gli avventori sono un po' strani e non molto loquaci.

Avete bisogno di un cervello o di qualche chilo di frattaglie? Il signore è qui per servirvi!

Attenzione Wilco sta per essere teletrasportato su Polysorbate, se fosse un episodio di Star Trek tutto andrebbe bene...

... Invece, siccome siamo in Space Quest, Roger, finisce incatramato in mezzo alla strada e per uscirne deve aggrapparsi a "chiunque sia in grado di dargli una ma[illegible]"

Ecco una rivendita di alcolici decisamente mal frequentata, quel tipo sulla sinistra, ad esempio, sembra avere una bella sbronza.Vi consiglio di scambiare quattro chiacchiere con il titolare!

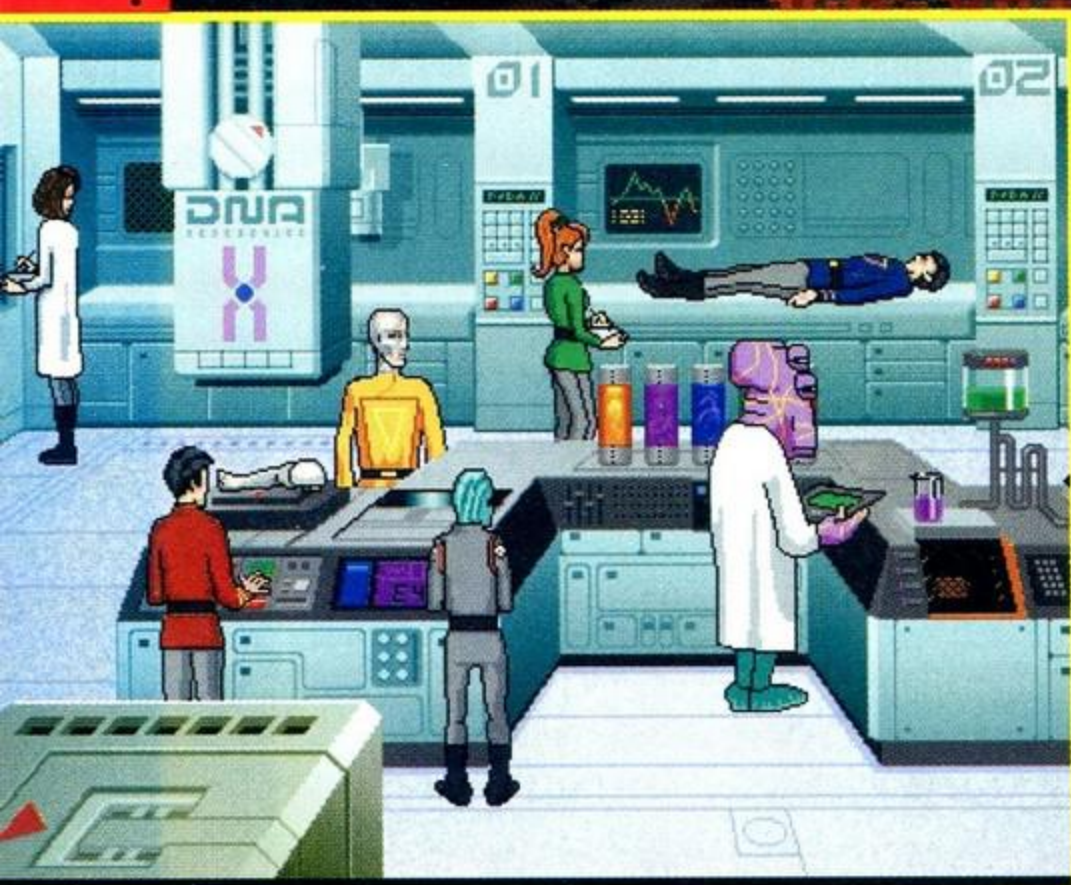
Bene, bene, a sinistra una sala giochi e a destra un bar con un buttadentro che sembra proprio Nettuno... Strana gente s'incontra su questo pianeta!

Ecco, Wilco ha scelto la sala giochi... Fate attenzione ad un tipo che assomiglia ad Alien, vi sfiderà ad un picchiaduro... diffidate è piuttosto forte!

Va bene, non avete resistito alla tentazione, avete accettato la sfida con l'alieno, almeno abbiate l'accortezza di scegliere Big Mo!

Una squallidissima pensione intergalattica, per salire ai piani superiori dovrete prima superare lo sbarramento dell'ostico custode!

Dopo la partitella a Stooge Fighter 3, ecco una ragazza che sembra di facili costumi, intutile però offrirle denaro... vi tratterà malissimo!

Space Quest 6 è veramente un piccolo capolavoro che a livello grafico e di animazione ricorda Woodruff sempre della Sierra, recensito nel numero di Gennaio. Tra le altre avventure punta e clicca vi consigliamo caldamente i grandi classici della LucasArts **Day of the Tentacle**, **Monkey Island**, **Space Quest**, e il più recente **Full Throttle** sempre della Lucas. Inoltre, tanto per rimanere in tema di hit, da non perdere anche **King's Quest 7**, che sempre su K si è meritato un bel 980, meritandoselo tutto!

gio che non c'è Piero Angela, oppure un chiaro riferimento al film "Viaggio allucinante" un cult degli anni '60 con una prorompente Raquel Welch se non ricordo male.
Ad arricchire ulteriormente il gioco c'è la versione prevista con il dialogo digitalizzato in Italiano.
A questo punto penso di avervi detto quasi tutto, rimane un unico interrogativo: dopo aver concluso Space Quest 6 come farete a sopravvivere fino al prossimo episodio dello stralunato Roger?
Potete anche rispondermi per posta...
Bye

Claudio Poli

SPACE QUEST 6
ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER

Genere: Adventure
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica stupenda.
Animazioni fluidissime.
Colonna sonora molto curata.
Trama coinvolgente.
Interfaccia utente immediata.

Contro

Hardware sostenuto... 8 Mega di Ram non sono da tutti!

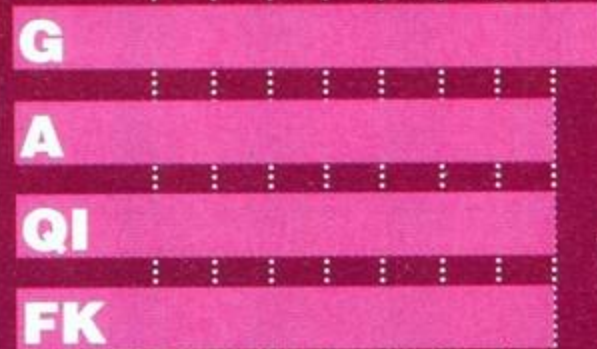
PC-CD ROM

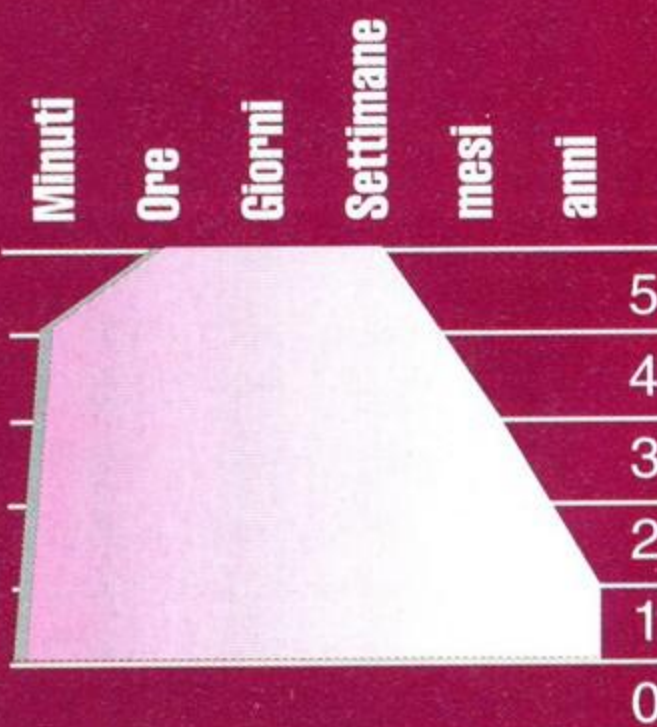
Space Quest 6 richiede almeno un 486 a 25 Mhz con 8 MB di RAM, SVGA e CD-ROM a doppia velocità. Può essere installato sia in DOS (5.0) oppure in Windows (3.1). Supporta tutte le principali schede sonore. Occupa 5 MB di spazio sull'hard disk.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO
950

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
A
QI
FK

Space Quest 6 in sede di "prova su strada" si è meritato un voto addirittura superiore a quello già ottenuto come prima impressione. La grande forza del gioco risiede soprattutto nella parte grafica e nelle animazioni fluidissime. Inoltre i dialoghi digitalizzati in italiano (nella versione italiana!) sono la classica ciliegina sulla torta! L'unico elemento veramente negativo è la richiesta di almeno 8 Mb di RAM, che non sono certo pochi, inoltre non fatevi trarre in inganno dalla configurazione standard piuttosto bassa... se non volete rallentamenti estenuanti un 496 a 66 Mhz non ve lo toglie nessuno!

CURVA D'INTERESSE

La natura di alcuni giochi è tale da rendere l'esistenza della trama un optional. Così, sapere il motivo per cui si distruggono interi pianeti in Terminal Velocity risulta essere assolutamente superfluo!

La velocità con la quale la tecnologia progredisce tende ad aumentare con il passare del tempo. Se fino ad un anno fa un 486 a 66Mhz poteva considerarsi la macchina perfetta per far girare tutto il software in circolazione, oggi le cose sono radicalmente cambiate. Molti titoli dell'ultima generazione richiedono un Pentium per girare completi di tutti i dettagli e avere almeno 8 Mb di Ram è fondamentale. Il motivo per cui tali capacità sono richieste ad una macchina è da attribuire alla grafica e a tutti i suoi elementi, quali quantità di colori, livello di dettaglio, presenza di ombreggiature, dimensioni dello schermo e via dicendo. Terminal Velocity appartiene proprio alla fascia di prodotti che per esigenze grafiche richiede macchine piuttosto muscolose. Le immagini mostrate sono piuttosto eloquenti a proposito. I paesaggi, composti da monti, valli, pianure e variazioni altimetriche di ogni tipo, sono quanto di più realistico e spettacolare si possa immaginare. Il cielo, dal canto suo, non si limita a rappresentare quello che rimane sopra l'orizzonte, ma si rivela un elemento ben delineato, capace di far sentire tutta la sua presenza opprimente quando formato completamente da un ammasso di nubi. L'effetto di profondità è inoltre accentuato da sfumature e nebbioline, il quale compito precipuo è quello di svelare poco a poco gli elementi in lontananza. A completare il tutto ci sono i velivoli, animatori e padroni di una tale scenografia, che nei loro movimenti soavi e spettacolari sembrano realmente sospesi in aria. Accade allora di vedere un caccia nemico appena colpito precipitare avvolto dal fumo ed esplodere sul primo elemento del terreno che si trovi sulla sua traiettoria discendente. Una sequenza bella da vedere, ma tragica da vivere. Da quanto appena detto dovrebbe essere chiara anche la natura del gioco, ossia uno spara e fuggi in 3D. Anche se ad un primo sguardo lo si potrebbe scambiare per un simulatore aereo-spaziale, la navicella a bordo della quale si trova il giocatore è talmente semplice da pilotare, che sottolinearne l'alto contenuto arcade del prodotto avrebbe potuto anche essere un tantino riduttivo. Come legge inderogabile di questo genere di giochi, lo scopo principale è quello di distruggere tutto il possibile, ma lungi dal rivelarsi un mero spara-spara, Terminal Velocity presenta particolari obiettivi da colpire o raggiungere, tutti legati da una necessità di natura strategica. In realtà il senso tattico è appena percettibile, visto

Terminal Velocity richiede una macchina piuttosto "muscolosa" per girare come si deve!

che la semplicità della strumentazione e l'estrema vicinanza degli obiettivi rende il tutto molto automatico, ma in fin dei conti è meglio di niente. A dare un pizzico di varietà ad una sequenza di gioco non troppo esaltante sono soprattutto due sezioni: quella dei tunnel e quella dei boss di fine livello. I tunnel sono presenti sulla superficie del mondo che si sta esplorando; basta trovarli per infilarli come spiedini. La loro peculiarità è quella di trasformare il gioco in una claustrofobica corsa ad ostacoli, in cui si sprecano barriere, nemici ben appostati e porte che si chiudono e si aprono alternativamente. Per quanto riguarda la sezione dei boss non c'è molto da dire, dato che in sostanza si tratta dei soliti mostri meccanici dalle dimensioni smisurate e dalla resistenza con-

Uno "spara e fuggi" in 3D piuttosto gradevole ma non molto longevo...

siderevole. Per far fronte sia ad una simile minaccia, sia a tutte le frotte di nemici che ronzano in giro, il giocatore può servirsi di diverse armi (inizialmente solo due cannoncini al laser) reperibili quasi sempre dopo l'abbattimento di edifici specifici. Sostanzialmente il quadro del gioco è completo, anche se una menzione la merita il sonoro, che se attivato nel modo Surround è in grado di offrire tridimensionalità all'apparato audio. L'ottima qualità del titolo la si può trovare solo in determinati parti (soprattutto grafica e sonoro), mentre il globale risulta attenuato da fattori non del tutto riusciti. La struttura di gioco non è troppo originale, comunque non è resa interessante da elementi capaci di mantenere alta la curiosità del giocatore, e ciò è in parte celato dall'abbaglio grafico. Anche in Doom in fin dei conti si deve solo sparare, ma del suo fascino Terminal Velocity ha poco e niente. E' un peccato dover parlare in questi termini, soprattutto considerando che non si tratta di un brutto gioco, ma la monotonia di un concetto semplice è troppo dominante per cercare attenuanti. In altre parole siamo in presenza di un successo mancato, che per eccessiva cura estetica a scapito di varietà vera, risulta essere "solo" un buon gioco.

Antonio Loglisci

Genere: Spara e fuggi 3D
Casa: US Gold
Sviluppatore: 3D Realms

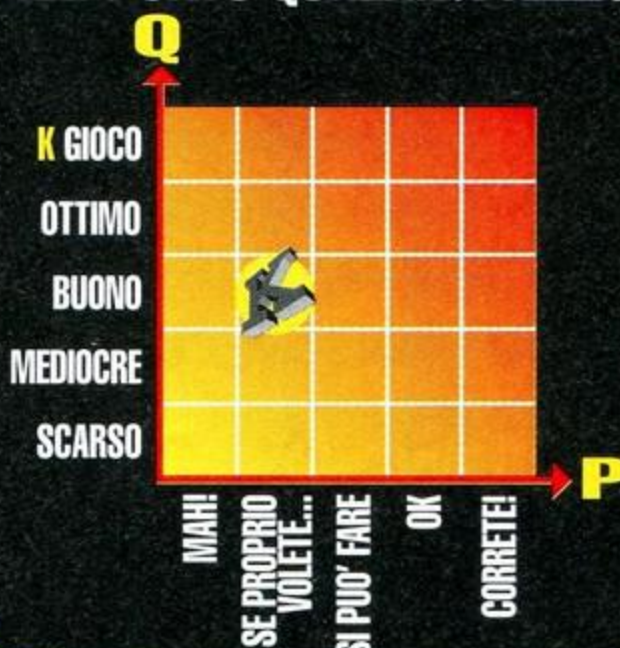
Pro

Impatto grafico notevole.
Audio di grande qualità.
Giocabilità immediata.
Livelli di difficoltà per tutti.

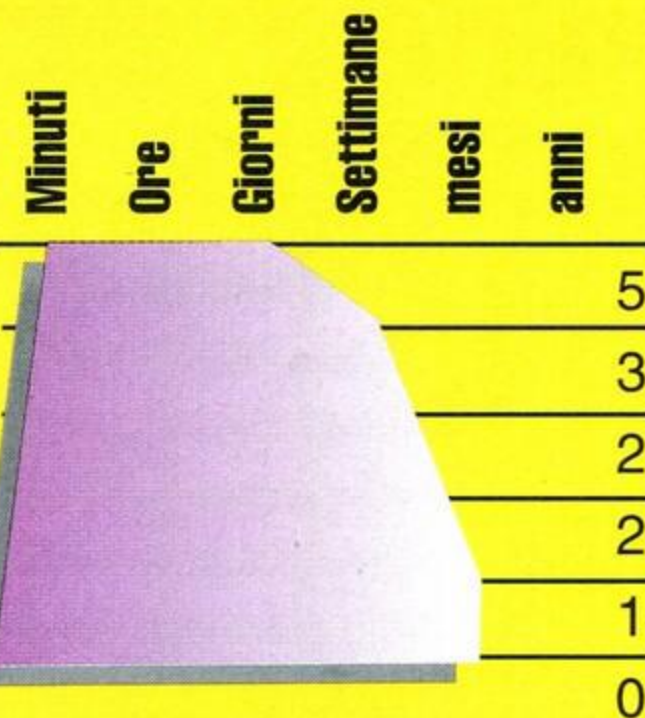
Contro

Richiesta hardware elevata. Monotonia dello schema di gioco. Scarsa organizzazio-

PC

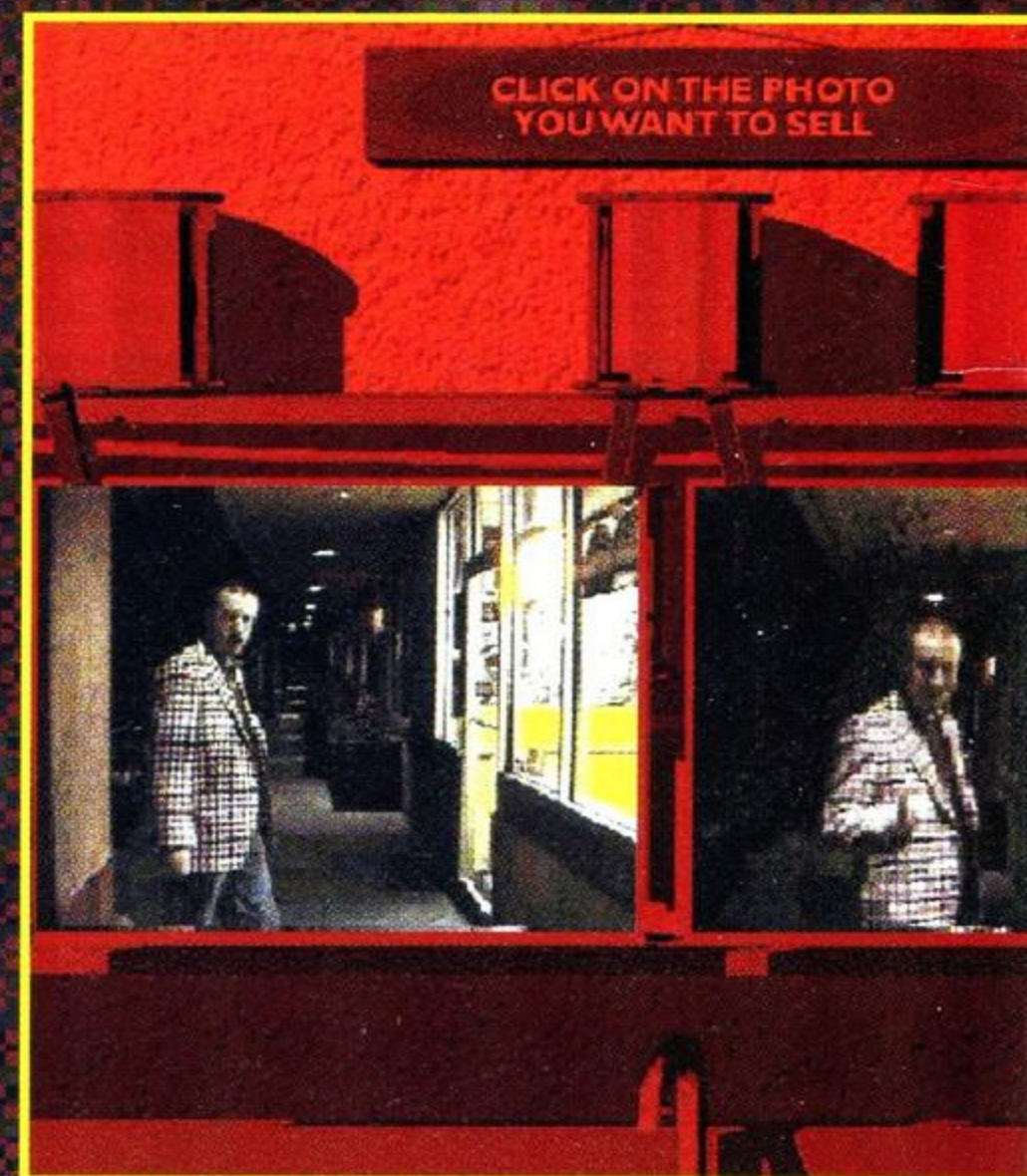
Il sistema minimo per giocare a TV è un 486 con 4Mb di RAM, ma al massimo della configurazione scatta anche su un Pentium 90 a 16 Mb di RAM. Sono supportate tutte le maggiori schede sonore ed è consigliato l'uso di un joystick.

K VOTO
800

Terminal Velocity è un gioco dalle grandi qualità estetiche; Terminal Velocity è quasi solo tanta bella grafica. Non dico che sia difficile o ingiocabile, semmai il contrario, ma dopo averlo giocato per diverse ore non l'ho trovato divertente quanto bello. Le cose che si devono fare sono sempre le stesse e, cosa più grave, alla lunga diventano noiose. Se si aggiunge una richiesta hardware esagerata ed oltretutto nemmeno in grado di far girare il gioco alla massima configurazione (scatta anche sul Pentium se settato nel modo Pentium), si può ridimensionare il tutto senza eccessivi ripensamenti. Comunque, se proprio volete...

CURVA D'INTERESSE

PAPARAZZI! Tales of TINSELTOWN

L'originalità è una qualità sempre più rara nel mondo videoludico. Così, ogni volta che un titolo presenta un'idea fuori dagli schemi canonici, i soliti parametri di giudizio assumono toni più pacati. La curiosità e l'entusiasmo per la novità possono quindi rivelarsi ostacoli nell'esame di un gioco che, a prima vista, potrebbe apparire come rivoluzionario. Sotto questa luce va visto Paparazzi! Una sorta di simulazione di fotografo scandalistico, che cerca di fornire tutti i mezzi possibili di questo insolito mestiere al giocatore, con l'intento di farlo sentire quanto più possibile immerso nel ruolo assegnatogli. Se vi aspettate tecniche al passo con la tecnologia o aggeggi alla James Bond siete fuori strada, visto che per scovare star e personaggi politici in situazioni riprovevoli sono forniti solo una TV e una messaggeria telefonica. Nonostante possano sembrare strumenti insufficienti anche per il più affermato dei paparazzi, vi assicuro che con un po' di logica è possibile trarre tutte le informazioni necessarie per svolgere bene il proprio compito. Lo scopo del gioco è quello di scattare 26 foto utili (cioè degne di essere pubblicate) nell'arco di tempo di due settimane. Ogni giorno è suddiviso in due sessioni di lavoro (giorno e notte), in ognuna delle quali è possibile effettuare due uscite e scattare due foto. I luoghi in cui ci si può recare sono ben undici, quindi per trovarsi nel posto giusto al momento giusto si deve essere informati sugli spostamenti dei vip, a meno che non si voglia finire con il fotogra-

Che il CD-Rom fosse una realtà ancora tutta da esplorare era cosa risaputa, ma che potesse essere impiegato come supporto per un "simulatore" di paparazzo, beh, concedeteci l'ingenuità, non ci avevamomai pensato!

Un mini-corso per diventare Paparazzi provetti a caccia di scoop, e trovare lavoro a Novella 2000

Dovrete scattare 26 foto degne di essere pubblicate in due settimane!

fare soggetti poco interessanti. Ecco quindi che si ritorna sull'utilità della TV e della segreteria telefonica, la quale importanza dovrebbe essere ormai chiara. Tuttavia, non si otterranno mai informazioni esplicite, ma solo indizi su cui ragionare. A questo punto bisogna parlare di una nota molto dolente per noi italiani, ossia della lingua con cui i vari messaggi giungono al giocatore, ovviamente l'inglese. Infatti, l'impossibilità di avere un testo scritto che accompagni la parlantina dei seppur bravissimi attori del gioco, rende davvero ostica e frustrante la comprensione degli indizi fondamentali. Naturalmente questo è un discorso che vale solo per i meno anglofoni, anche se suppongo si tratti della maggior fetta di utenti. Se comunque questo particolare non vi spaventa, ma anzi lo ritenete un'occasione per unire l'utile al dilettevole, allora potete prendere in considerazione questo titolo, anche se prima sarebbe meglio considerare i restanti aspetti trattati nel commento.

Antonio Loglisci

Genere: Film Interattivo
Casa: Activision
Sviluppatore: Interno

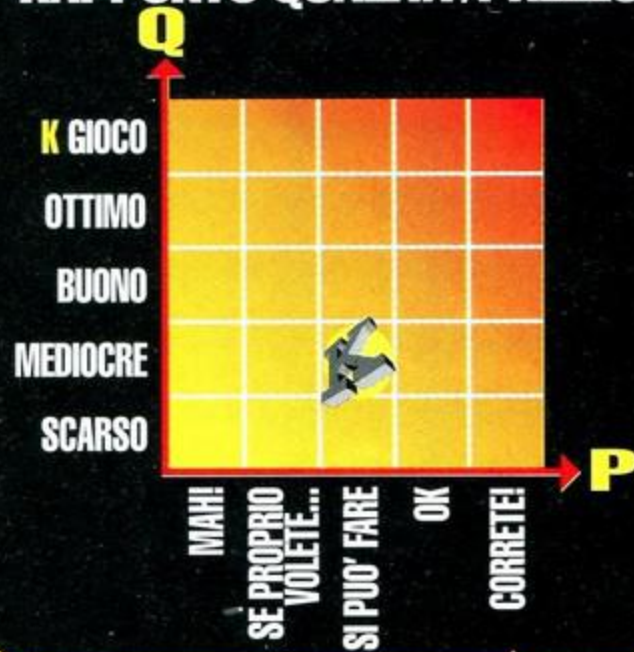
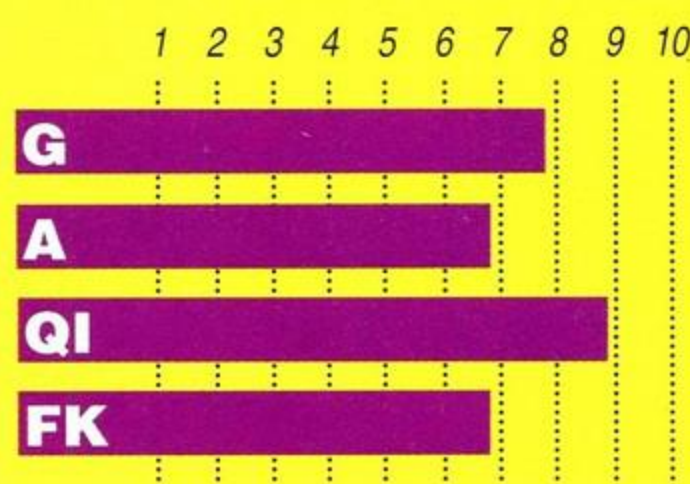
Pro

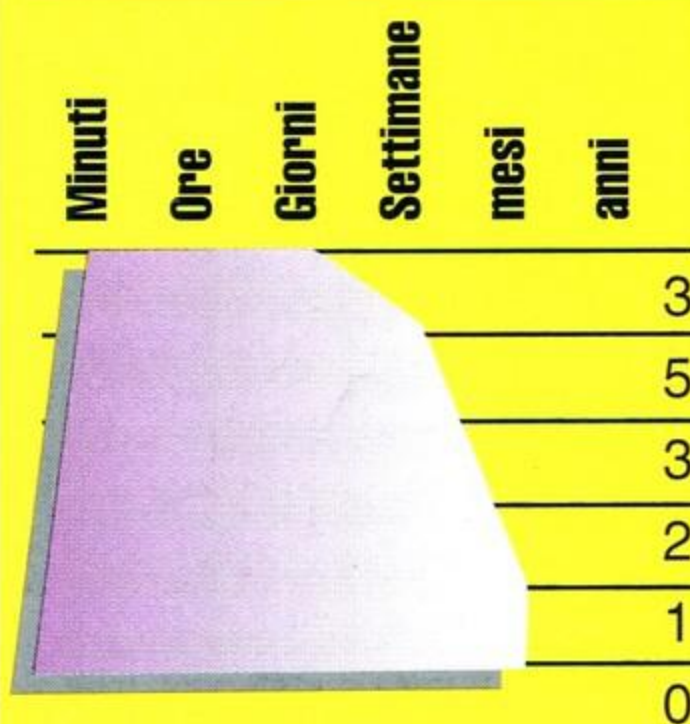
Idea originale e bizzarra.
Un cast di oltre sessanta attori.
Oltre due ore di video da gustarsi. Interfaccia di gioco semplice e immediata.

Contro

Parlato interamente in inglese. Nessun sottotitolo in aiuto ai meno anglofoni.
Interattività limitata.
Longevità non troppo elevata.

PC CD-ROM

Per far girare Paparazzi! è necessario avere un sistema minimo con le seguenti caratteristiche: processore 486DX/33Mhz, CD-ROM a doppia velocità, almeno 8 MB di RAM, uno spazio libero su hard disk pari a 22 MB, una scheda video SVGA (640x480) a 256 colori e la versione di Windows 3.1.

K VOTO 700

Inglese a parte, il grosso problema del gioco riguarda la longevità, basata essenzialmente su una linearità inverosimile. Nonostante si possa impersonare ben sei paparazzi differenti, ognuno avente rapporti particolari con i diversi vip, il luogo e il momento in cui avviene una situazione da scoop non cambia. Se avete giocato Voyeur sapete già cosa vi attende. Ad ogni buon conto, il gioco è divertente e può regalare ore di sano divertimento a quella ristretta schiera di utenti che mastica piuttosto bene l'inglese.

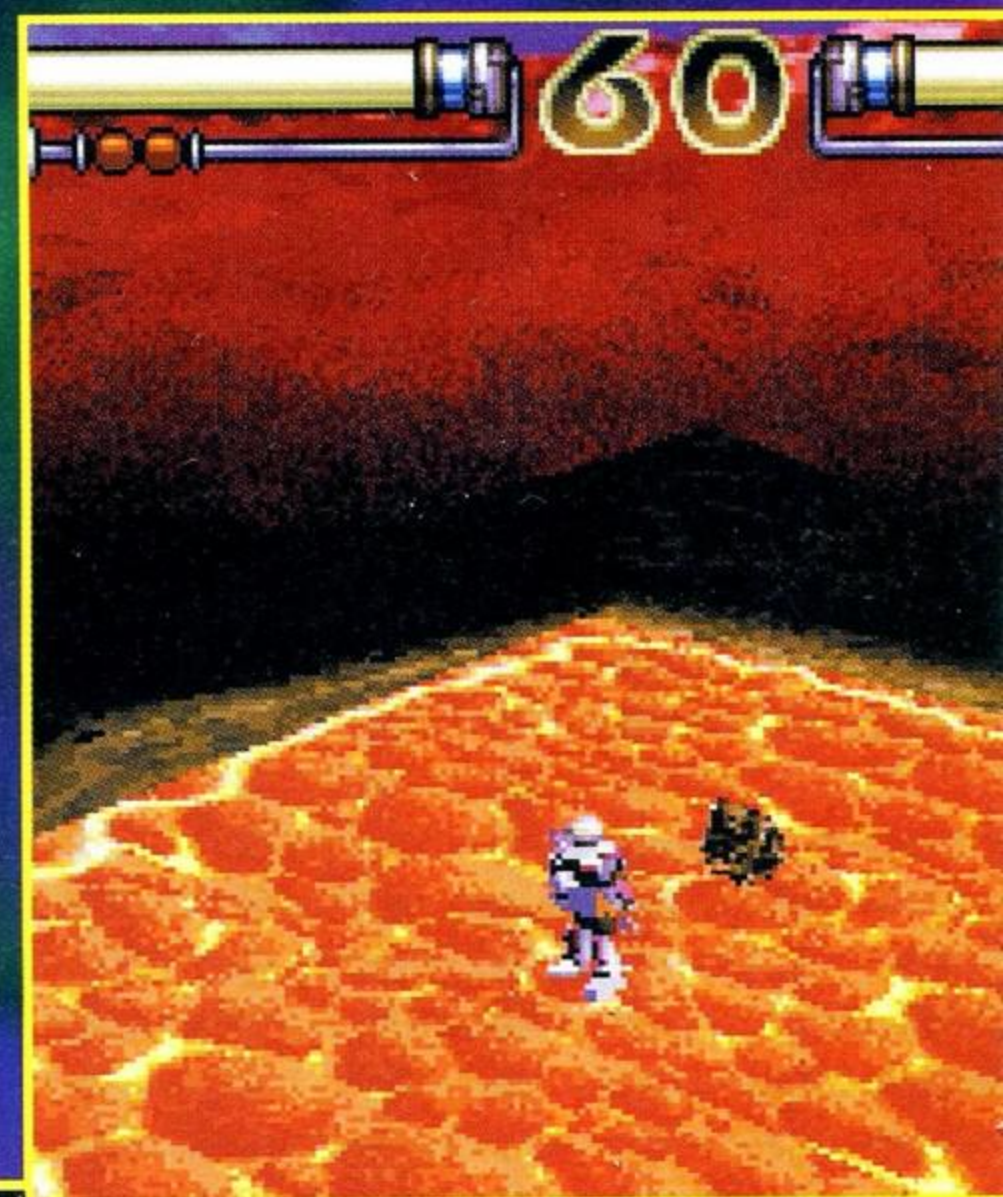
CURVA D'INTERESSE

FX FIGHTER

Lo so, lo so, la Playstation della Sony è davvero una gran bella macchina, però smettetela di sbavare, non è educato! In oltre ho qui una bella sorpresina per voi, si chiama FX Fighter: il picchiaduro che terrà a freno le ghiandole salivari di molti possessori di PC (almeno per un po').

Il primo picchiaduro per PC in 3D, roba da non credere...

Se stai leggendo queste righe vuol dire che le foto di queste pagine ti hanno incuriosito (oppure sei uno di quelli che Kappa se lo legge dal primo all'ultimo carattere), soprattutto dopo esserti reso conto che non si trovavano nella rubrica delle consolle e perciò non si poteva trattare di qualche nuovo gioco per Playstation (elementare Watson). Siccome ho il dovere di darvi delle risposte, cominciamo subito. Quello che avete sotto gli occhi è il primo picchiaduro in 3D per PC e a realizzarlo ci ha pensato la Argonaut Software; in verità era da tanto che lo si attendeva, ma i programmatori hanno preferito ritardare l'uscita così da poterci dare un buon prodotto e devo dire che ci sono riusciti.

VAI DI MAZZ'T

Combattere, da quando l'uomo è uomo (ma anche quando era ancora scimmia), il combattimento ha sempre avuto un ruolo fondamentale nella nostra società, ma col passare dei secoli e con l'evolversi di quest'ultima, il combattimento ha perso di valore e si è ridotto a sport. Purtroppo, però non è il nostro

caso dato che dai nostri pugni dipende il destino del nostro pianeta. Esatto, avete capito bene; il cattivissimo Rygil, un muscoloso verde alieno, ha minacciato di far saltare in aria tutti e otto i pianeti che compongono il nostro sistema lanciando un ultimatum: ogni pianeta dovrà mandare un lottatore per affrontarsi in un torneo di lotta. Chi verrà sconfitto, verrà fatto saltare in aria insieme al suo pianeta, questo grazie all'arma di Rygil,

NE RIMARRA" SOLO UNO

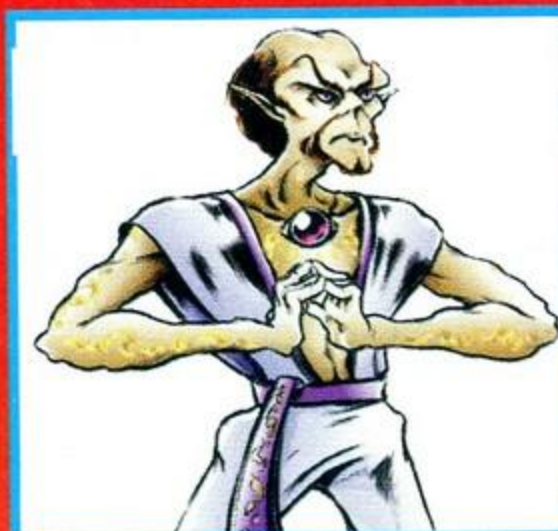
Ecco una rapida rassegna di tutti i personaggi di FX Fighter.

JAKE: questo è, tra tutti, il più umano; può contare su un'eccellente forza fisica e sulle sue micidiali "combo". Nelle prime partite è il migliore per prendere confidenza con i comandi.

KIKO: Ecco la donna (per modo di dire) proveniente dal pianeta delle amazzoni; fortissima con i calci nel corpo a corpo, può contare sui suoi shuriken per gli attacchi a distanza.

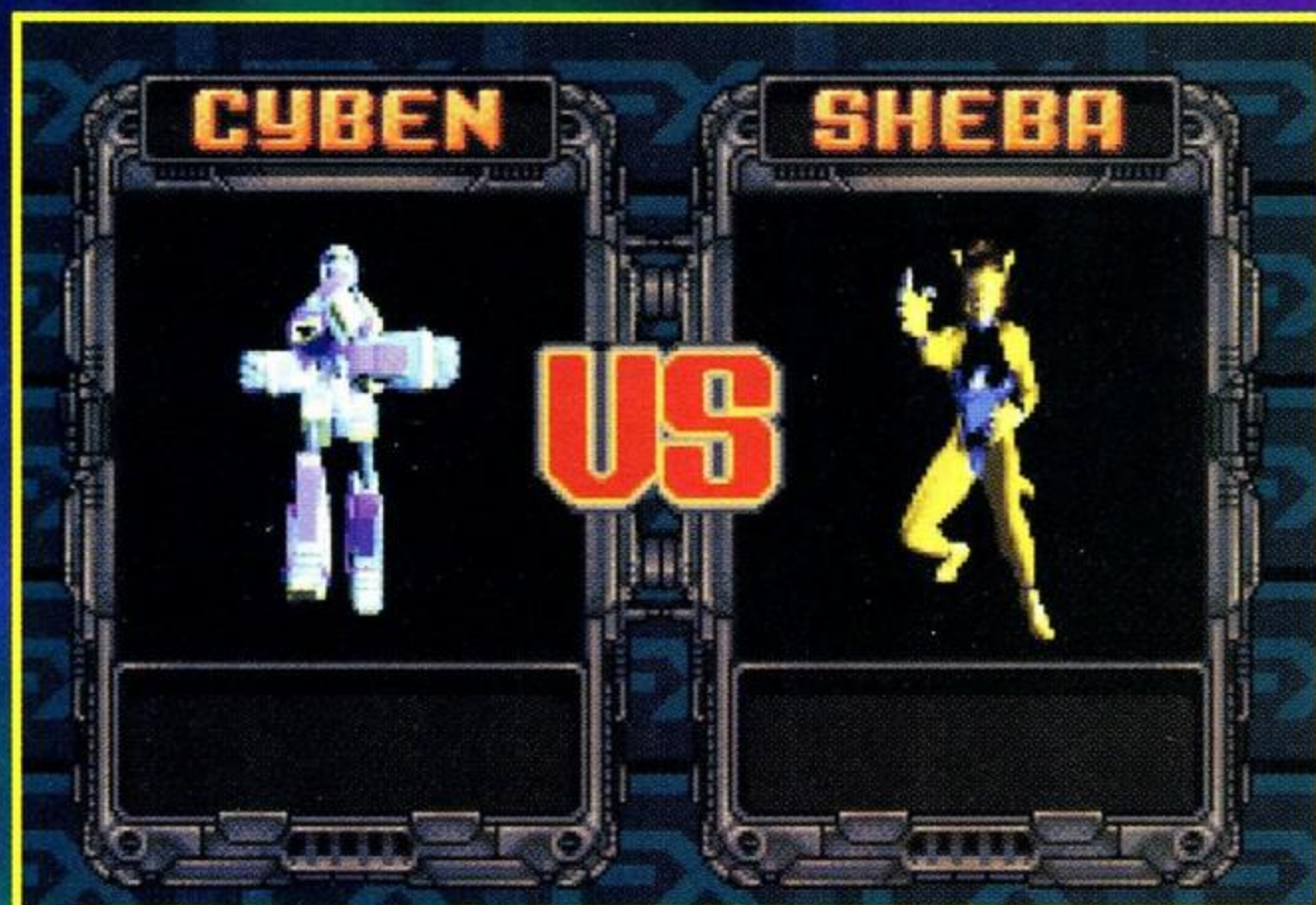
MAGNON: a prima vista sembra un'enorme ammasso di lava informe, ma se lo si guarda bene, si possono notare due occhi davvero minacciosi; a questo lottatore non piacciono i mezzi termini, quando attacca, sfrutta ogni chilo della sua immensa massa e a distanza vi sputa palle di lava fusa. Naturalmente questa forza distruttiva è compensata da una lentezza esasperante.

VENAM: questo essere insettoide (ha le sembianze di una mantide) vi darà non poco filo da torcere grazie alla sua agilità e alle sue mosse del tutto particolari. Attenti soprattutto ai suoi pugni: rapidi, ma devastanti e alle sue prese; come se no bastasse quando non è abbastanza vicino da potervi ammazzare con le proprie mani, può lanciarvi degli aculei (secondo me avvelenati).

SIREN: questa donna vive su un pianeta completamente coperto d'acqua (infatti con lei lotterete con l'acqua alle caviglie), data la sua agilità, molti dei suoi colpi assomigliano molto a evoluzioni di corpo libero, ma non fatevi ingannare perché in quanto a forza non ha niente da invidiare agli altri avversari. inoltre può contare sui suoi poteri di telecinesi per sollevarvi in aria con la sola forza del pensiero e poi lasciarvi cadere rovinosamente.

ASHARAF: questo è il saggio del gioco, una volta entrati nel suo tempio, però, vi renderete conto che oltre a meditare sa anche far andare le mani. Oltre ad avere una presa davvero devastante, è l'unico personaggio a possedere due attacchi a distanza; infatti può lanciare delle sfere di energia o colpirvi con la sua onda cerebrale invisibile.

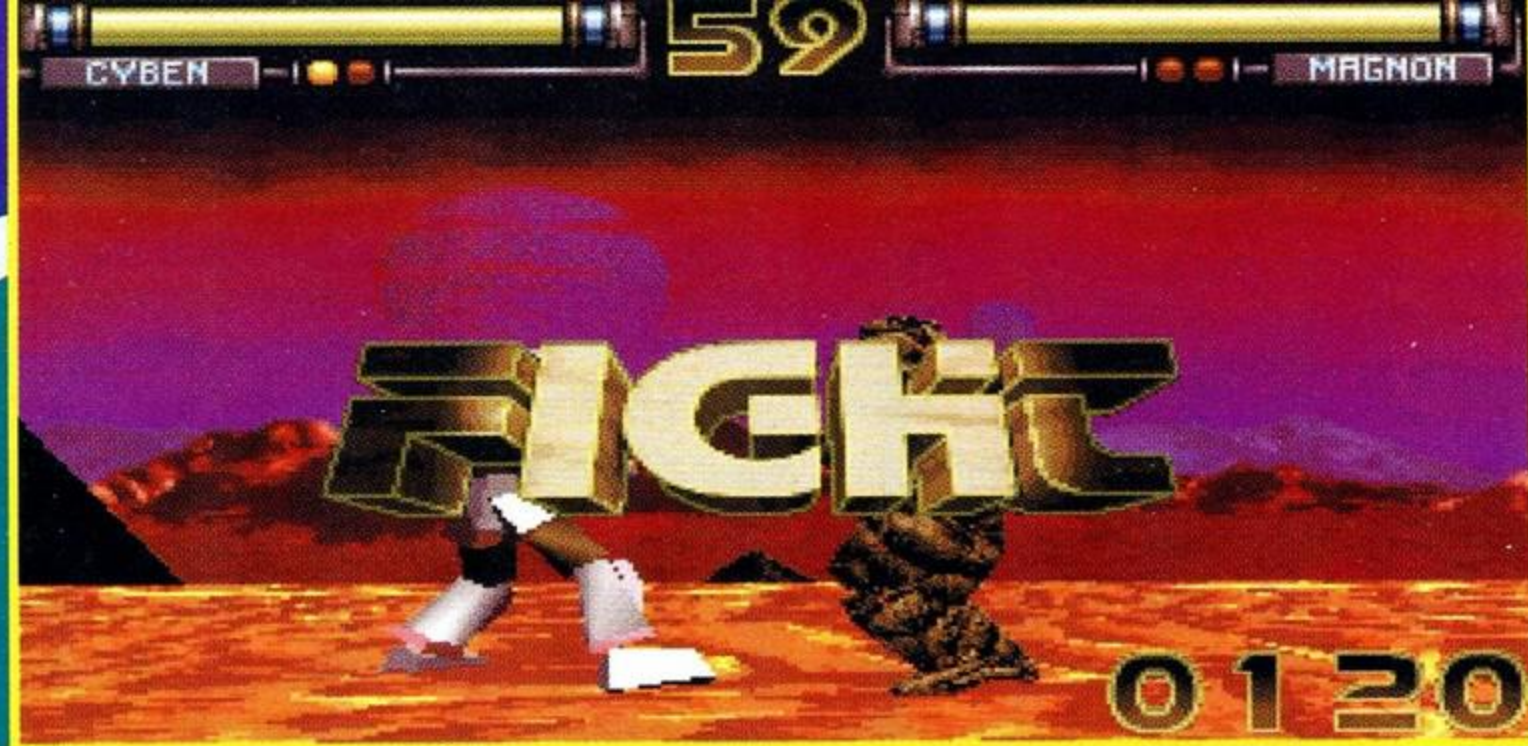
SHEBA: non è una donna non è un gatto, cos'è? Sheba naturalmente, il personaggio più agile di tutto il gioco; forte delle sue potenti e rapide "combo", può contare, al contrario degli altri, sui suoi affilatissimi artigli. Inoltre ha la possibilità di mettersi a quattro zampe e sferrare degli attacchi degni del re della foresta.

CYBEN: tra tutti, non poteva mancare l'ipertecnologico cyborg. Grazie alle sue articolazioni completamente snodabili, può esibirsi in colpi che agli avversari risultano impossibili da eseguire. Un altro particolare che lo differenzia dagli altri lottatori è la capacità di volare; grazie a questa sua abilità, può abbracciarvi affettuosamente per farvi fare un giro panoramico insieme a lui per poi lasciarvi atterrare da soli.

RYGIL: finalmente siamo arrivati a lui. E' sia agile che potente, presto vi accorgerete che i colpi che mandavano a terra gli altri avversari, su di lui non avranno effetto (bella fregatura), infatti sarà difficilissimo vederlo a terra. Altra cosa davvero antipatica consiste nel fatto che una volta che ci ha buttato a terra può prenderci per un piede e scaraventarci fuori dal ring, questo comporta la possibilità di perdere un incontro prendendo un solo pugno.

una specie di Morte Nera. Se si sopravviverà a tutti e sette i combattimenti, ci si troverà ad affrontare Rygil in persona; in caso di un'ulteriore vittoria, Rygil, piuttosto che lasciare in mano vostra la sua potente arma, preferirà auto distruggersi insieme al suo pianetino ambulante. I combattimenti si svolgono nel più classico dei modi, per battere l'avversario bisogna vincere due round su tre, i round hanno una durata di novanta secondi al termine dei quali vince il lottatore a cui è rimasta più energia; e così fino a che non si battono tutti gli avversari. Prima di cominciare una partita si può decidere se giocare al meglio di tre, cinque o sette round, la durata di questi, il livello di difficoltà (da 0 a 7), e la velocità di gioco. Come potete vedere, FXF non avrebbe niente di diverso rispetto agli altri beat'em up se non fosse per il fatto che la grafica è completamente in 3D (hai detto poco!), la visuale perciò non è la solita laterale, ma si tratta di un'inquadratura dinamica come accadeva in Virtua Fighter (gioco a cui, quelli della Argonaut, si sono ispirati parecchio). Per tutti quelli che non hanno mai visto Virtua Fighter (vergogna), mi spiegherò meglio: l'inquadratura non è fissa, ma in continuo movimento, il computer, in tempo reale, decide qual è il miglior punto di vista il quel determinato momento a seconda della distanza dei due lottatori, della loro posizione sul ring e in funzione dei colpi sferrati; tutto questo per rendere l'azione molto più spettacolare, in effetti è piuttosto esaltante, per esempio, prendere la testa dell'avversario tra le caviglie e farlo volare fuori dal ring mentre la telecamera ruota vorticosamente sopra di noi. A proposito di mosse, non vi ho ancora parlato dei personaggi. Essendo un torneo interplanetario, sono presenti otto personaggi, ognuno di razza differente; si, è vero, otto sono un po' pochini di questi tempi, ma dobbiamo accontentarci anche perché sono molto diversi fra loro al contra-

E' veramente un gioco pompatissimo: da non perdere!

rio di altri giochi che magari hanno trenta personaggi, ma tutti uguali. Ogni personaggio ha mosse completamente diverse dagli altri, anche un normale pugno verrà sferrato in modo diverso da ogni lottatore; ci sono lottatori più forti con le braccia e altri che tirano calci a tutto andare, c'è chi fa della velocità la sua arma vincente e chi punta tutto sulla massa muscolare. Questa varietà di abilità rende il gioco molto più vario e perciò molto più longevo, infatti bisognerà affinare una tecnica particolare per ogni lottatore; una volta terminato il gioco con un personaggio, non pensiate di finirlo con un altro alla prima partita, vi toccherà ricominciare da zero e, con la pratica, scoprire i suoi punti deboli e le sue capacità su cui contare. La strategia di combattimento è stata tenuta molto in considerazione nel realizzare questo prodotto, i programmatori sono stati attenti a non creare un gioco dove bastava tirare freneticamente qualche pugno a caso, per vincere. Probabilmente sarebbe stato un buon gioco anche se fosse stato realizzato nel più classico modo bidimensionale e l'utilizzo del 3D non fa altro che aumentarne la bellezza. Io non posso fare a meno di consigliarvelo, sempre che vi piacciano i picchiaduro e possediate almeno un 486 ben "pompato".

Riccardo Landi

Genere: Picchiaduro
Casa: GTE
Sviluppatore: Argonaut Software

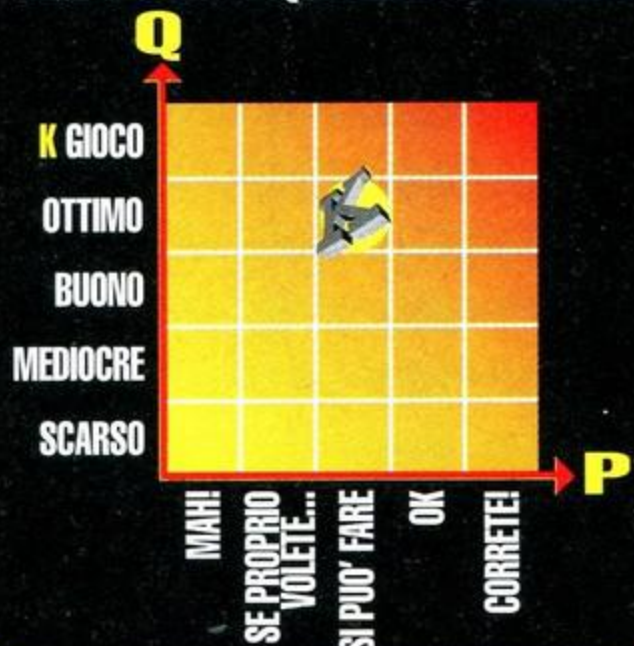
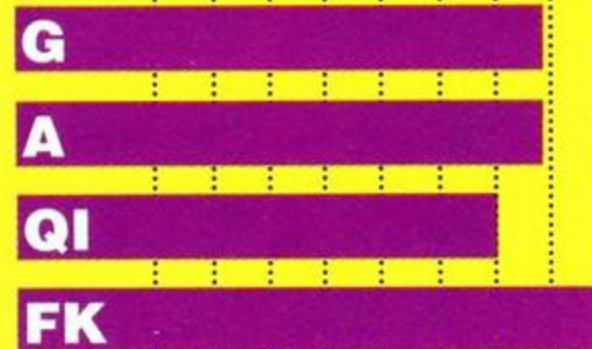
Pro

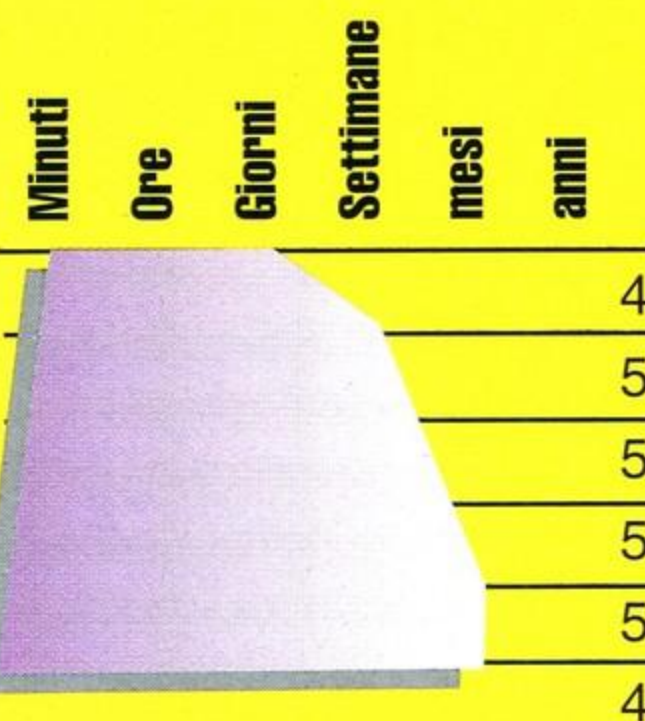
Grande giocabilità.
Longevità assicurata.
Buone musiche su CD.
Eccellente varietà di mosse.

Contro

8 personaggi sono un po' pochi.

PC CD-ROM

Come configurazione minima FX FIGHTER richiede un 486 a 33Mhz, con 4 Mb di RAM e 18 Mb liberi sull'hard disk. Consigliati JOYSTICK e JOYPAD. Supporta le principali schede sonore.

K VOTO 915

Tutti i possessori di PC potranno dormire sonni tranquilli ora che anche loro possono giocare ad un picchiaduro in 3D. Per farlo non devono scendere nemmeno a compromessi perché i ragazzi della Argonaut hanno fatto un lavoro coi fiocchi che non ha nulla da invidiare a Tekken o a Toh shin den se non per la veste grafica che, in effetti, conta un numero di poligoni decisamente inferiore. Ma come tutti sapete non è la grafica arrendere un gioco grande, ma la giocabilità e questo prodotto di giocabilità ne ha da vendere, quindi, come già detto, non posso far altro che consigliarvelo caldamente.

CURVA D'INTERESSE

PRISONER of ICE

Se da una cassa sbuca un tentacolo voi cosa pensate?
A) Che il contenuto è andato a male.
B) Che impanato sarebbe "la morte sua".
C) Che sembra l'inizio di una storia dell'orrore.
Bene, se avete risposto C siete pronti per leggere ed apprezzare la recensione di questo "punta e clicca" Lovercraftiano...

Quando abbiamo letto il titolo abbiamo subito pensato con sgomento che i prigionieri dei ghiacci fossero i partecipanti ad una gita a Cervinia "L.25.000 tutto compreso" tranne, naturalmente, il viaggio di ritorno. Povere ed ignare vittime di un disegno più grande di loro. Emuli dei sopravvissuti delle Ande. I primi non avevano di che sfamarsi, mentre i "nostri eroi" neppure: provate ad andare a mangiare a Cervinia e vedete un po' quello che vi costa! Ed invece no, niente di tutto questo. Prisoners of Ice è un'avventura basata su una novella di Lovercraft, che per inciso nonostante faccia assonanza con una grossa azienda alimentare, non c'entra niente con Kaori e con tutti i formaggi da spalmare che ormai affliggono l'umanità. H.P. Lovercraft è infatti uno dei più grandi scrittori horror di inizio secolo, non contemporaneo di Edgar Allan Poe, e neanche legato alle atmosfere dark del grande scrittore inglese. H.P. Lovercraft ha improntato quasi tutta la sua produzione ad un genere tutto suo, particolare, sospeso tra mitologia e orrore. Con atmosfere spesso più legate al mondo Fantasy che non a quello horror inteso nel senso più stretto. Tipica nei suoi romanzi la costante paura dell'ignoto raffigurato con le sembianze di creature assolutamente incredibili, fuori dalla portata della concezione umana e quindi spesso difficili da tratteggiare anche per lui... l'autore. Va bene, bando alle ciance, in fondo Kappa non è una rivista letteraria e neanche ci pagano

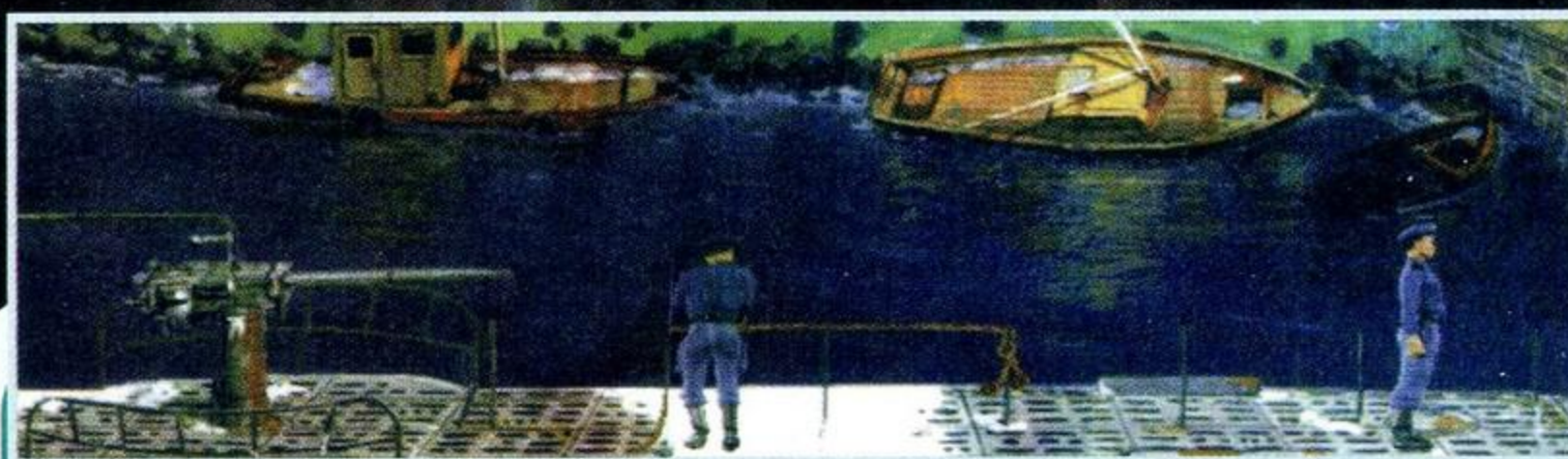
per recensire libri, quindi torniamo al nostro Prisoners.La vicenda è ambientata nel 1937 al Polo Sud, un posto dove fa maledettamente freddo. Un habitat ben noto a Bjorn Hamsun, figlio di un ricercatore norvegese, che per disgrazie varie si trova prigioniero dei tedeschi (eh, sì, siamo in piena epoca bellica, la grande guerra è pronta ad esplodere in tutta la sua violenza).
Bene, Bjorn comunque riesce a fuggire grazie all'aiuto di O'Leary, membro della Royal Navy e spuntino a tempo perso, come avremo modo di vedere più avanti.
I due riescono a "grattare" una jeep con tre misteriose casse a bordo.
Proprio mentre stanno per raggiungere il sottomarino britannico HMS Victoria vengono intercettati da un aereo tedesco che comincia a bombardarli allegramente.
Dalla Jepp cade una cassa e O'Leary tenta di recuperarla, quando dalle assi spostate fuoriesce un tentacolo che si avvinghia a O'Leary e lo trascina, insieme al contenuto della cassa, nelle profondità dell'oceano, in un abisso di ghiaccio.
Bjorn comunque riesce a raggiungere il sottomarino e a portare in salvo, si fa per dire le due casse superstiti.
A questo punto il sottomarino fa rotta verso la base britannica nelle Farkland e naturalmente succede l'invitabile.
Il comando delle Farkland lancia un messaggio in cui si invita l'equipaggio del sottomarino a fare in modo che le casse non vengano esposte a fonti di calore: massimo

Prisoners of Ice è un adventure alla Lucas, molto ben realizzato, soprattutto da un punto di vista grafico. Proprio per queste analogie con i capolavori Lucas non possiamo non consigliarvi il recente Full Throttle e gli immortali: Monkey Island 2, Sam & Max Hit the Road e Day of the Tentacle. Cercando altrove e rimanendo nel genere fantastico segnaliamo The Orion Conspiracy.

Un'avventura tratta da un racconto di H.P. Lovercraft... Brrr, che brividi!

pericolo! Il messaggio viene intercettato da una nave tedesca che bombarda il sottomarino britannico mandando in fiamme proprio la prua, il luogo dove sono riposte le casse. Ovvero, come direbbe Freak Antoni: "La fortuna è cieca, ma la sfiga ci vede benissimo"... "e spesso è al corrente di tutti i vostri spostamenti" aggiungiamo noi...
Ora le creature contenute nelle casse prendono a vagare senza pena e con un certo appetito da appagare; i nostri simil-lucertoloni, che assomigliano a Velociraptor-fantasia, nel corso del gioco faranno numerose vittime contribuendo a mantenere alto il livello di tensione. Prisoner of Ice presenta un ottimo det-

taglio grafico, i movimenti dei protagonisti sono stati ottenuti applicando dei sensori ad attori professionisti per registrarne le dinamiche di spostamento e riprodurle graficamente ottenendo una fluidità di movimento sorprendente. Gli sfondi sono stati invece disegnati a mano. Nel complesso l'effetto è notevole, superiore a quello ottenibile inserendo delle immagini grafiche elaborate completamente al computer. Buona l'interfaccia, molto semplice da utilizzare e per certi versi simile a quella di Beneath a Steel Sky.
Prisoners of Ice, proprio per le sue caratteristiche si avvicina molto ai "punta e clicca" della Lucas: facilità d'uso, grande grafica, storia incalzante e coinvolgente...
Da non sottovalutare, in giochi di questo tipo, i dialoghi in Italiano completamente doppiati che consentono una facilità di utilizzo notevole! Insomma... Cosa desiderare di più da un "adventure"?

Claudio Poli

Genere: Avventura
Casa: Infrogrames
Sviluppatore: Interno

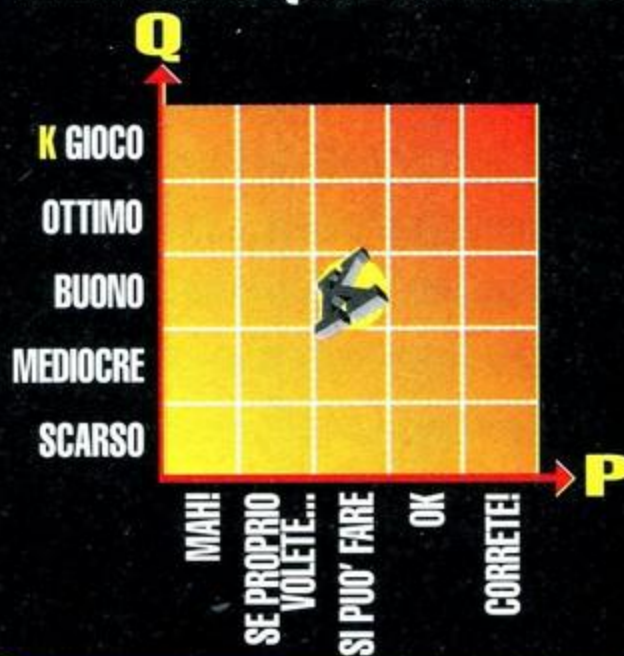
Pro

Grafica fluida.
Trama coinvolgente e ricca di colpi di scena.
Dialoghi in Italiano

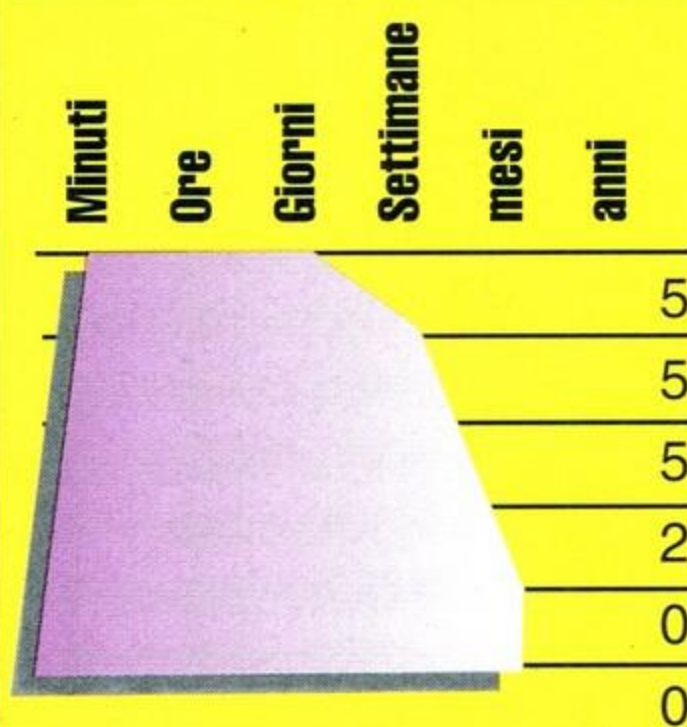
Contro

Si risolve in un giorno...

PC CD-ROM

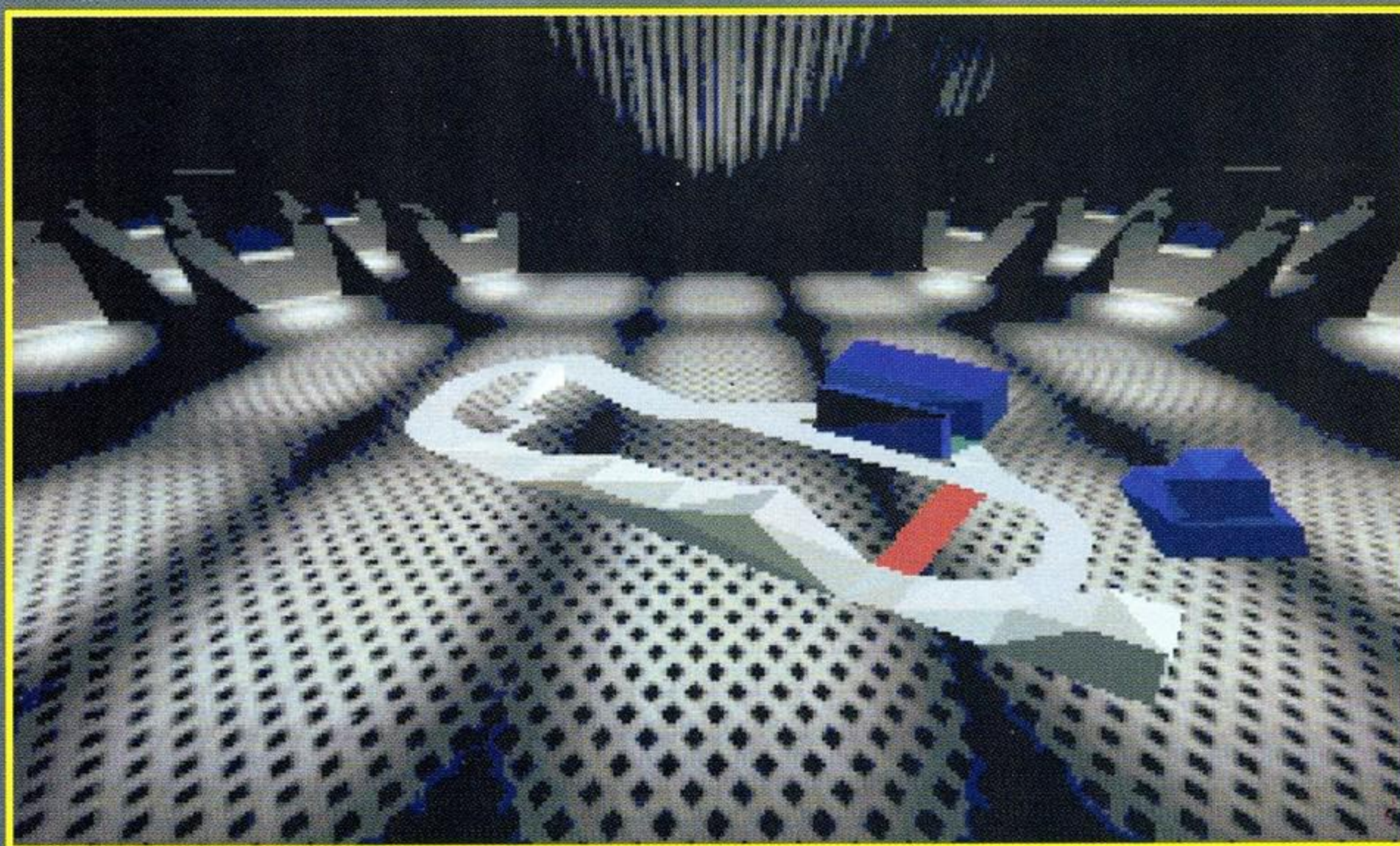
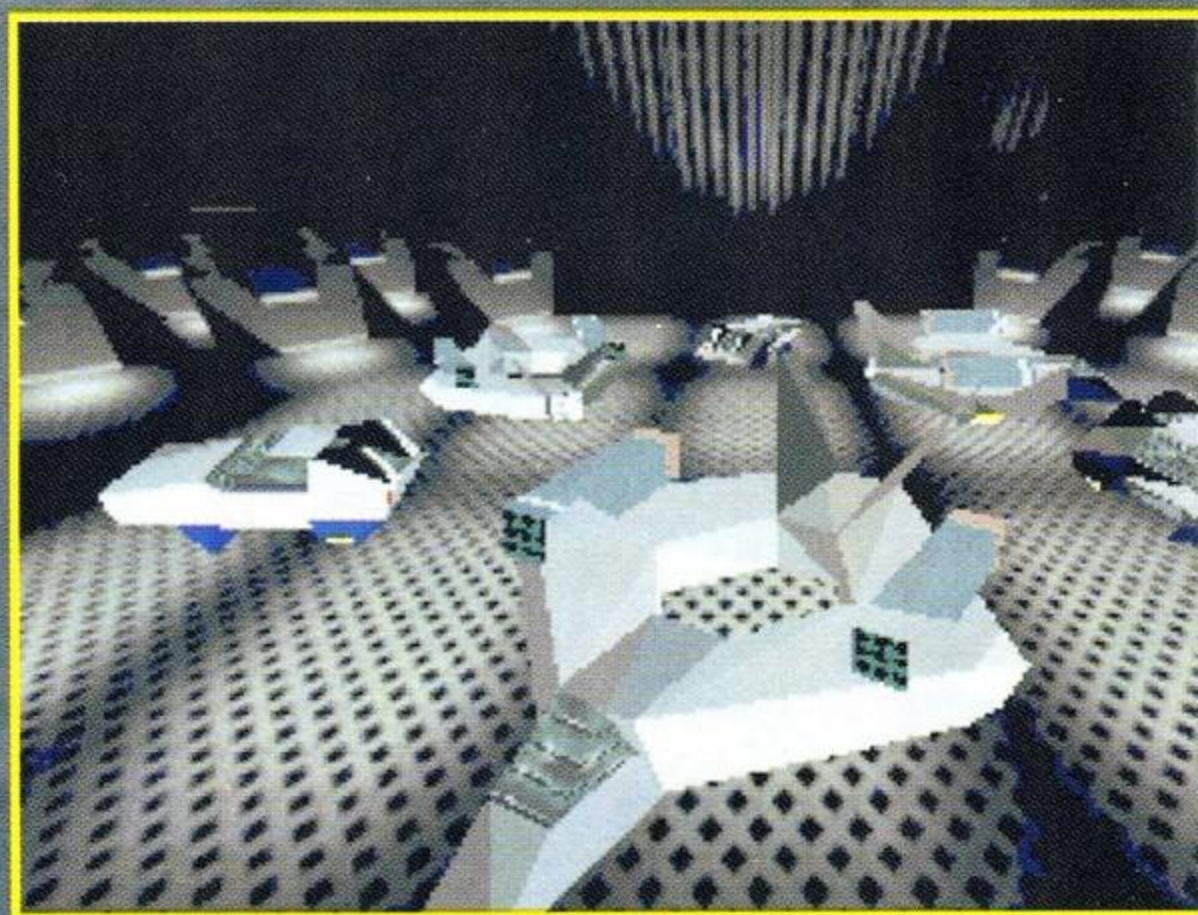
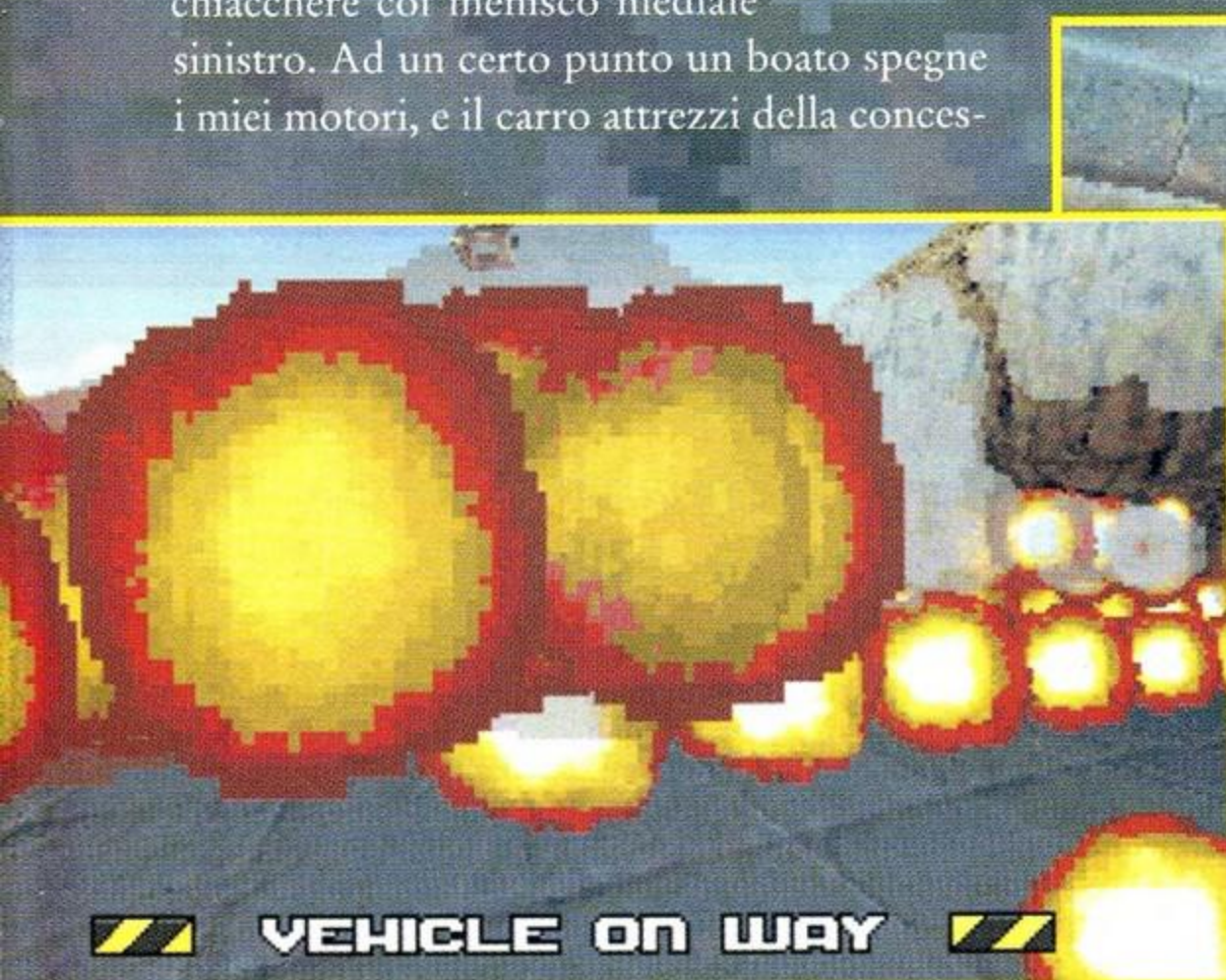
Per cimentarsi con i "mostri" di Lovercraft occorre almeno un 486 DX33 e 4 Mb di RAM per giocare in bassa risoluzione. 8 Mb per giocare invece in alta risoluzione. Completa la dotazione il lettore CD-ROM a doppia velocità. Supporta tutte le principali schede

K VOTO
899

Prisoners of Ice è un bel "punta e clicca" non c'è che dire, ottima la trama, che prende spunto da una "novella" Lovercraftiana, buona la grafica, estremamente semplice e funzionale l'interfaccia e via discorrendo.
Il motivo per cui non si merita un bel 950 o 980 (tanto per ripescare il voto di Full Throttle) è l'eccessiva facilità degli enigmi.
La storia si risolve non dico in qualche settimana, ma addirittura in pochi giorni. E' così lineare che Full Throttle, che molti lettori giurano di aver risolto in due giorni, sembra un'opera di una complessità disarmante...

CURVA D'INTERESSE

HIGH OCTANE

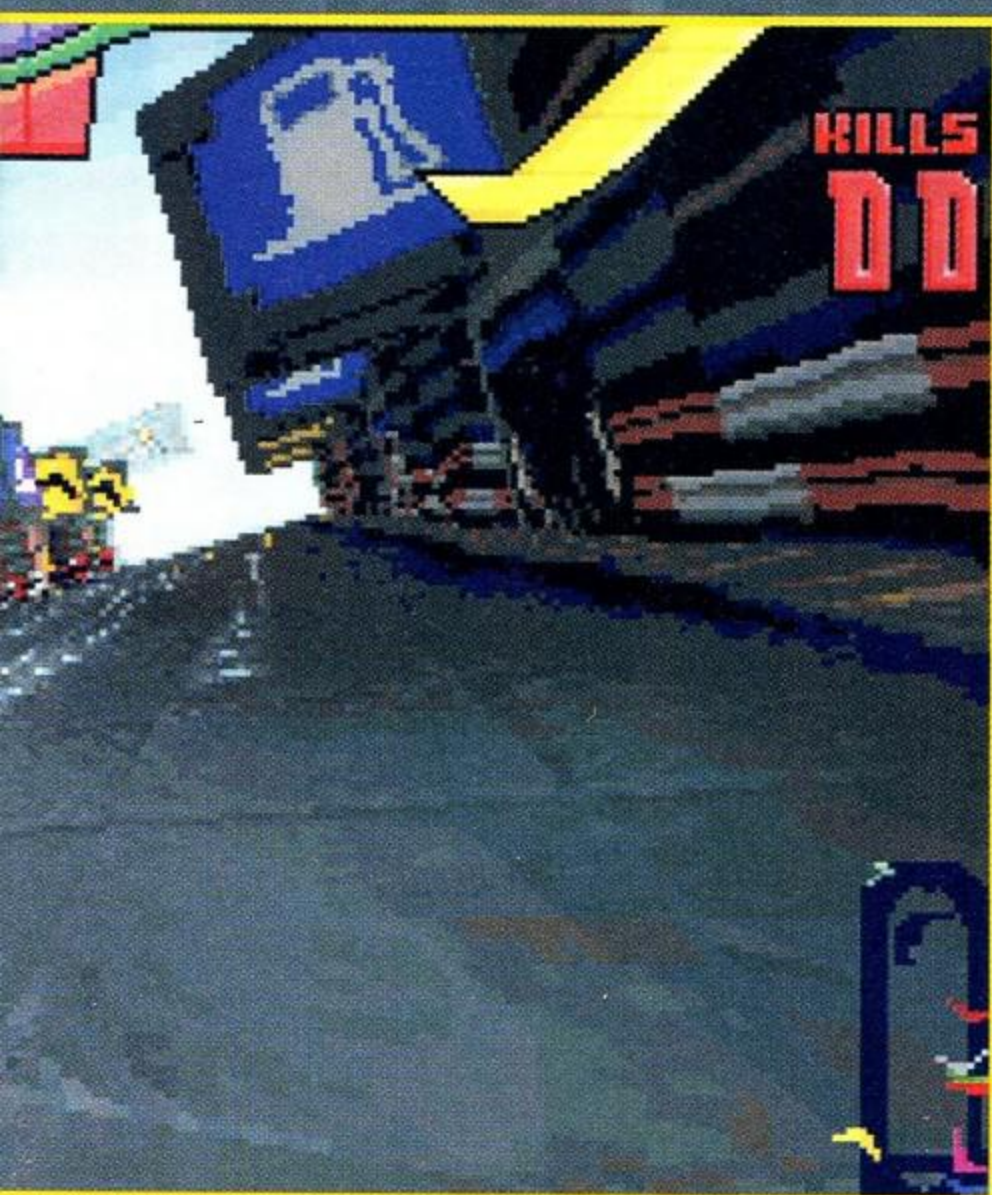
Non è la solita corsa spaziale, ma una dura corsa dove la Vittoria e la Morte sono le reali protagoniste. Un gioco per eroi dalla "pellaccia dura".

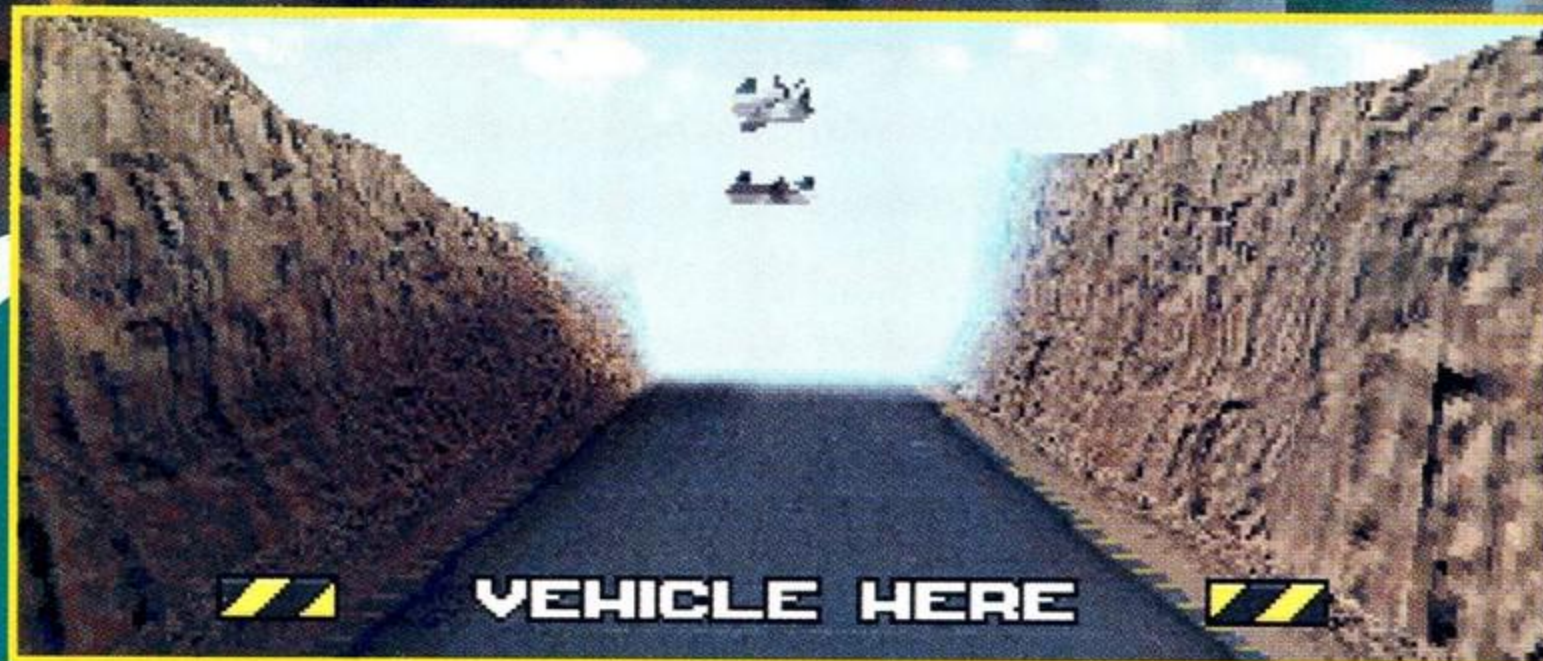
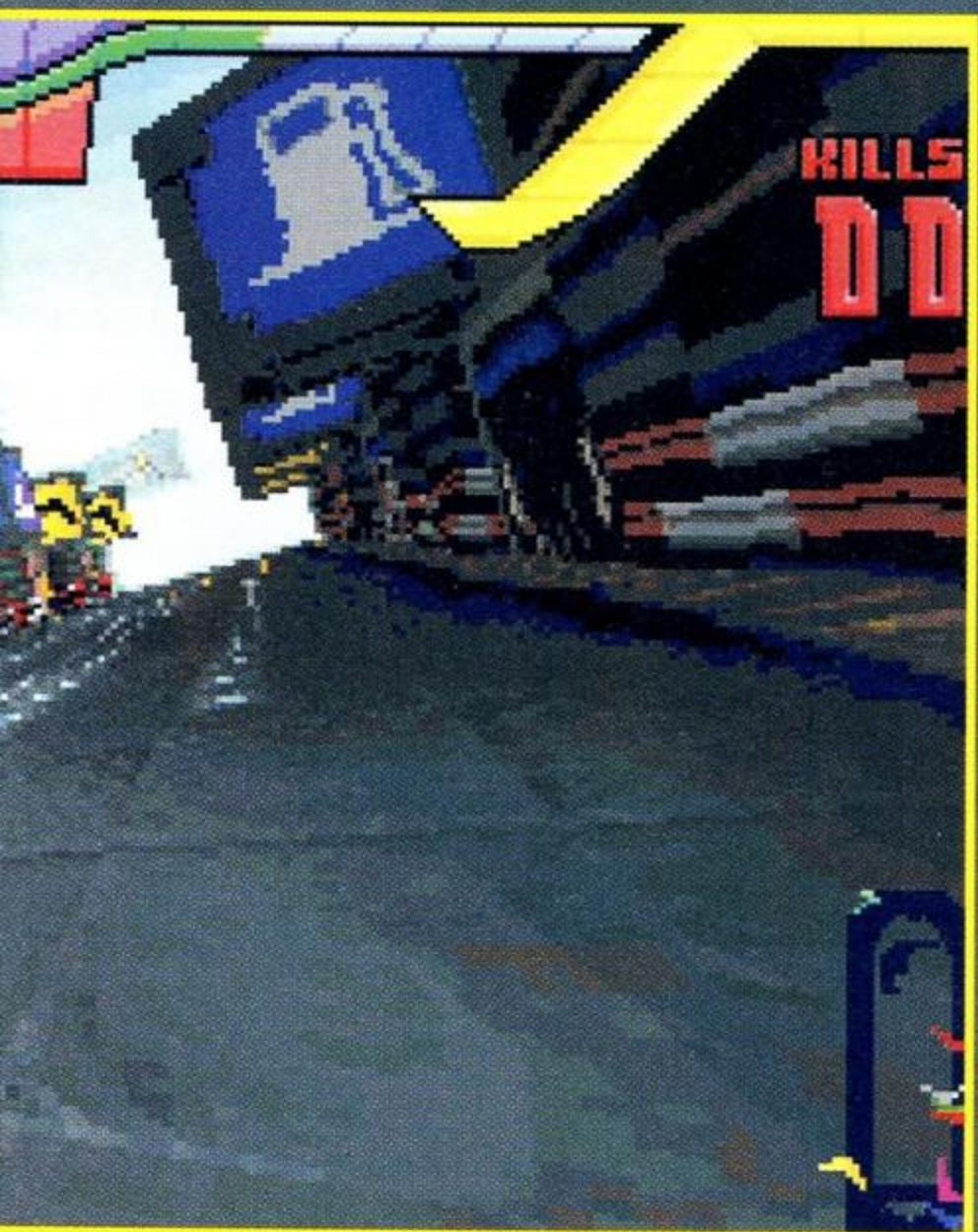
Dal concessionario mi avevano assicurato che la nuova vettura aveva delle prestazioni eccezionali, e la rateizzazione propostami per pagare il nuovo "gioiello" mi rassicurava parecchio, anche perché mi avrebbero scontato il mio usato. "Faccia un giretto di prova nella nostra pista", mi disse il Sig. Biella, capo venditore della concessionaria. Ho messo in moto il veicolo e la prima impressione che mi colpì fu la silenziosità della macchina. "Spinga in avanti la cloche", mi disse con tono preoccupato il caro Biella, conscio del fatto che non avevo mai guidato (o pilotato?!?) una macchina senza volante. Capivo che c'era qualcosa di diverso in quel veicolo, e il fatto che non aveva ammortizzatori mi induceva a chiedermi se a Milano, con tutte le buche che ci sono, avrei avvertito parecchi scossoni. Prendo in mano la cloche e la spingo dolcemente in avanti. Il veicolo risponde a meraviglia e le ventole dell'aria che lo sostengono aumentano sensibilmente la loro velocità. L'hovercraft inizia a muoversi e facilmente riesco a spostarlo sulla pista. In men che non si dica mi ritrovo a 200 km/h. Un pulsantino rosso sulla cloche inizia a lampeggiare. Lo premo, e il polmone sinistro si trasferisce provvisoriamente all'altezza del menisco laterale destro. Mi ritrovo in due secondi netti a 400 km/h e un muro di pietra mi si para davanti. "Oddio!!! Come cacchio si ferma 'sto coso?", grido disperato. Spingo la cloche verso destra e il veicolo, con incredibile dolcezza evita l'ostacolo, proponendomi un lunghissimo rettilineo, fatto di saliscendi. Una detonazione, poi un'altra, e un'altra ancora. Le spie d'allarme si mettono a suonare. Un veicolo della concessionaria mi passa sopra la testa a tutta birra. "Cornuto!!!", gli grido, e battendo il pugno sulla cloche premo inavvertitamente un pulsante rosso, che innesca l'espulsione di un missile aria-aria Sidewinder, e che disintegra il povero Biella con una spettacolare esplosione. Senza volerlo ho posto fine a una bril-

lante carriera. Comincio a prenderci gusto; questo nuovo veicolo è pieno di novità. "Beep! Beep! Beep!", la spia del carburante si accende. In lontananza intravedo la sagoma della Marini e intuisco che dovrebbe trattarsi di un distributore di benzina. Un lungo corridoio percorso a tutta velocità mi permette di riempire velocemente i serbatoi del veicolo, e con sorpresa mi accorgo che mi sono state caricate anche delle armi, tra cui un mitragliatore e altri missili aria-aria. Unico neo negativo... mi sono perso il poster della Marini.

In lontananza intravedo un altro veicolo della concessionaria. Senza indugiare premo un pulsante sulla cloche, e lo sfortunato acquirente, che stava provando anch'egli la vettura sulla pista, termina la sua triste esistenza tra botti multicolore. "Hei! Ho già fatto un giro!!!", e premo nuovamente il pulsante di accelerazione. Questa volta è il polmone di destra che va a fare quattro chiacchere col menisco mediale sinistro. Ad un certo punto un boato spegne i miei motori, e il carro attrezzi della conces-

Dieci giri mozzafiato, una specie di rollerball su quattro ruote... si fa per dire!

sionaria mi trasporta nell'hangar, dove mi viene sequestrata la vettura e mi viene consegnato il conto dei danni effettuati. Due vetture disintegrate e due carriere stroncate. Il Direttore della concessionaria mi informa che se riuscivo a terminare dieci giri del circuito, avrei potuto vincere la vettura sulla quale correvo, e avrebbe chiuso un occhio sul fatto che gli avevo ucciso il Biella. Gli dissi che se mi avesse fatto riprovare un'altra volta, non solo avrei vinto, ma gli avrei anche trovato un altro venditore. Accettò, e vinsi. Ora il mio amico Ventola ha un nuovo e appagante lavoro, io non ho più debiti e mi ritrovo con una nuova e fiammante vettura.

Questo, in sintesi, è High Octane, un nuovo gioco della Bullfrog Production. Si tratta di una gara dove non bisogna combattere contro il tempo, ma contro avversari tenaci e violenti. Bisogna terminare i dieci giri del circuito, scegliendo la strada che più ci aggrada, colpendo più avversari possibili e arrivando primi al traguardo. Lungo il percorso si possono trovare, oltre ai "punti di ristoro", molti bonus aggiuntivi, che conviene ovviamente raccogliere. Il bello di questo gioco consiste nella possibilità di interagire con altri cinque giocatori collegati in rete. Partite avvincenti e mozzafiato, accompagnati da un sonoro digitalizzato e da una grafica vettoriale fluida, ma con pixel a mio avviso ancora troppo grandi. Lo schema di gioco è

piuttosto semplice, dato che tutto quello che bisogna fare, oltre a configurare al meglio il sistema posseduto, è scegliere una vettura tra le sei a disposizione e... buttarsi sulla pista, facendo attenzione a chi ci sta alle spalle. Missili e mitragliatrici sono le nostre uniche forze per sconfiggere il nemico, oltre alla nostra abilità nella guida.
Il mio personale giudizio è positivo, e posizionerei questo gioco alla pari con

Slipstream 5000, recensito nello scorso numero, anche se quest'ultimo ha una grafica molto più accurata.

Luca Monticelli

Genere: Simulatore
Casa: Bullfrog Production
Sviluppatore: Interno

Pro

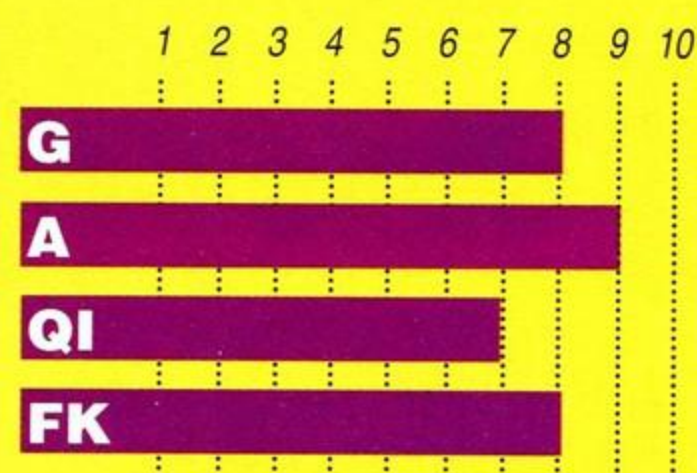
Buona giocabilità soprattutto se si possiede un joystick preciso. Favolosa la possibilità di giocare in rete con sei PC differenti. Buon sonoro e grafica fluida.

Contro

Grafica con pixel troppo grossolani. Eccessiva violenza nella tematica di gioco.

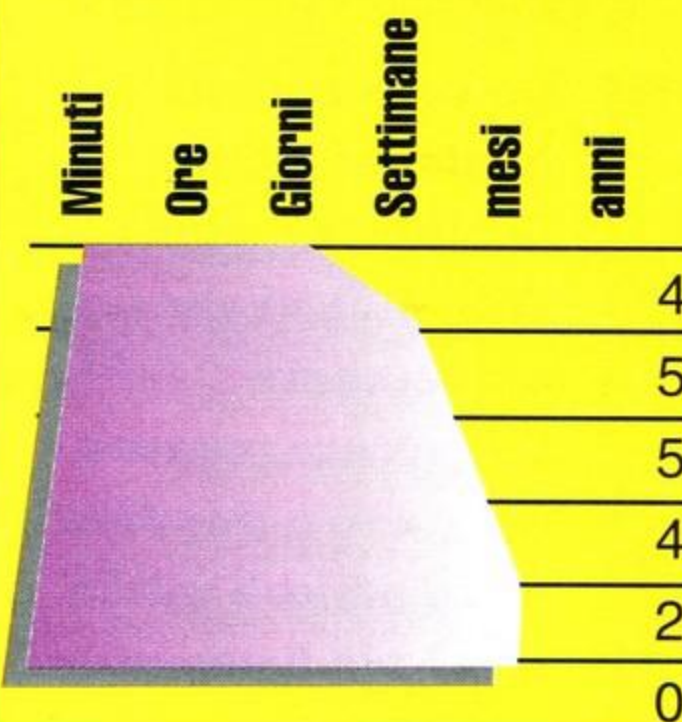
PC CD-ROM

La configurazione minima necessaria per far girare il programma è un 486/50 Mhz con 4 MB di RAM. Un joystick preciso è consigliato per poter pilotare al meglio le macchine. Non viene richiesta una configurazione particolare della memoria. Supportate tutte le schede sonore, ed è consigliato avere installata una scheda video SVGA con 1 MB VRAM.

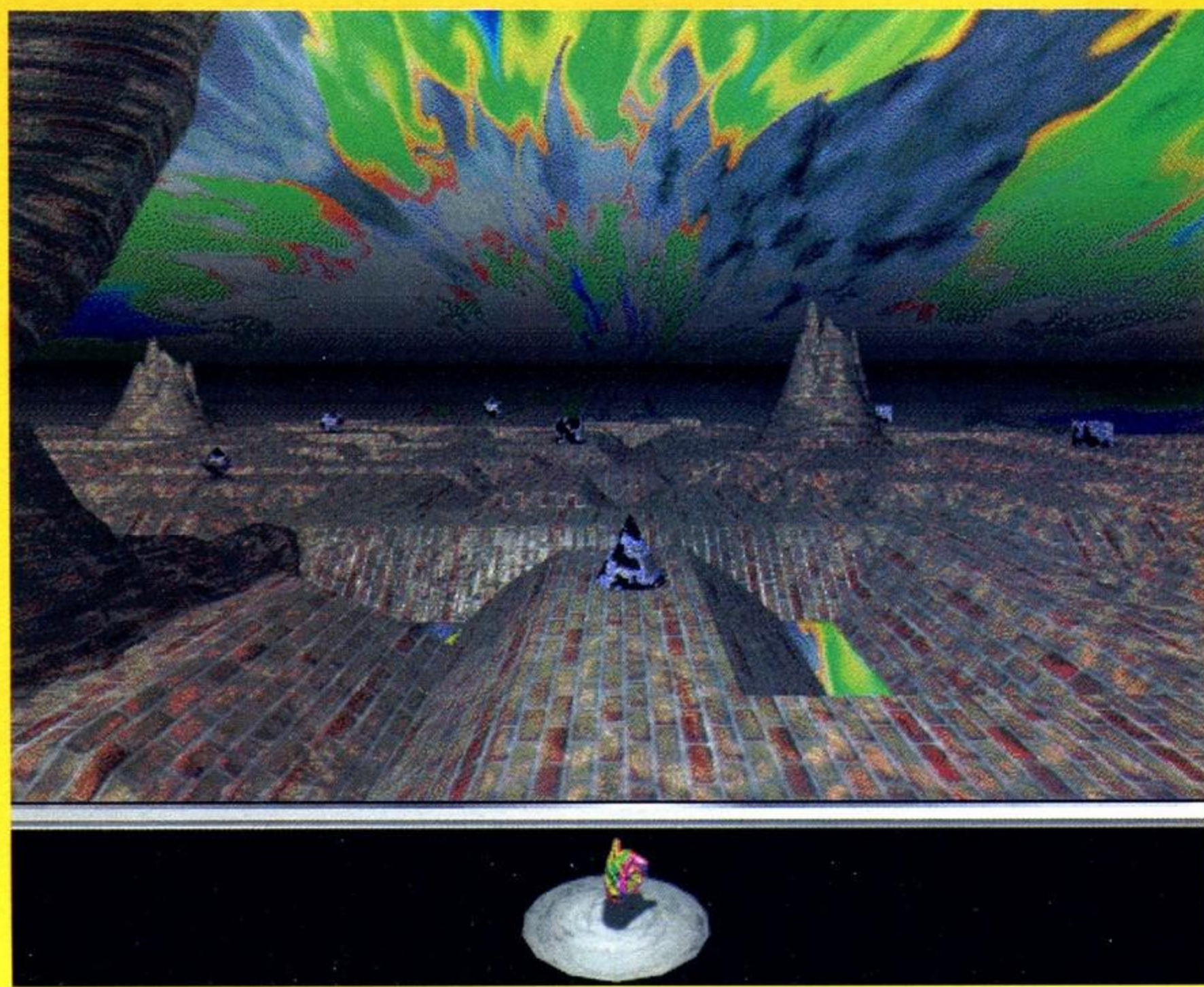
K VOTO 820

Non sono male questi nuovi simulatori, anche se la tensione nel giocarli è veramente alta. La grafica è buona e fluida. Peccato i pixel troppo grossolani. La tematica del gioco è forse un po' troppo violenta. Difatti quello che conta non è il finire al più presto i dieci giri del circuito, ma "riuscire a fare" 10 giri, uccidendo più avversari possibile. L'importante è considerarlo solo un gioco.

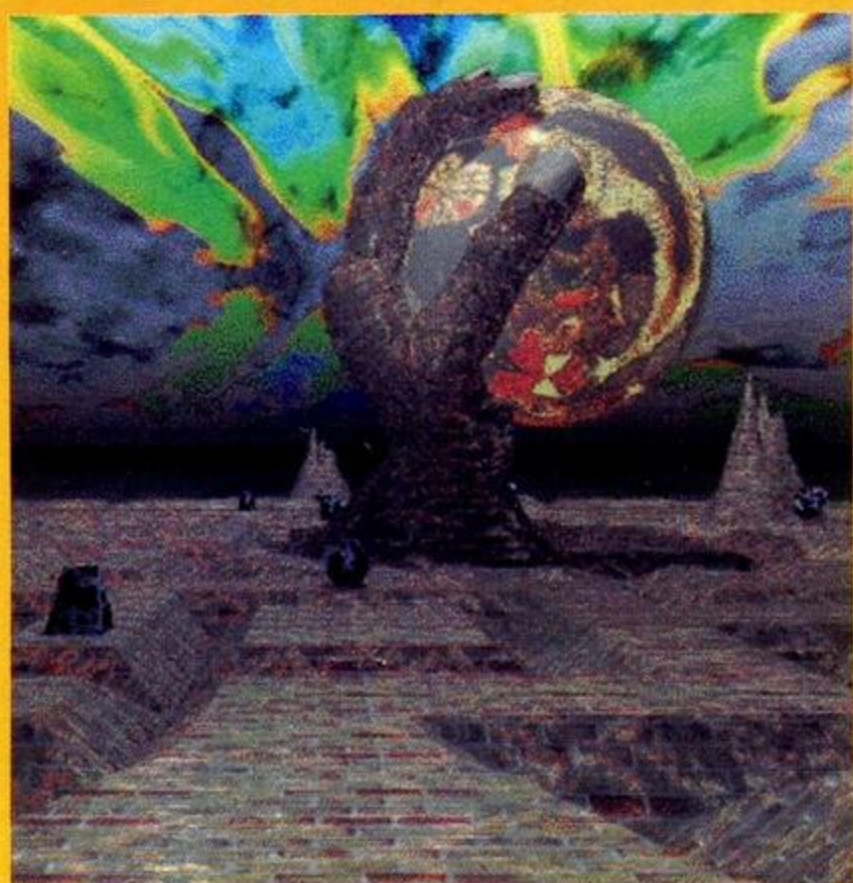
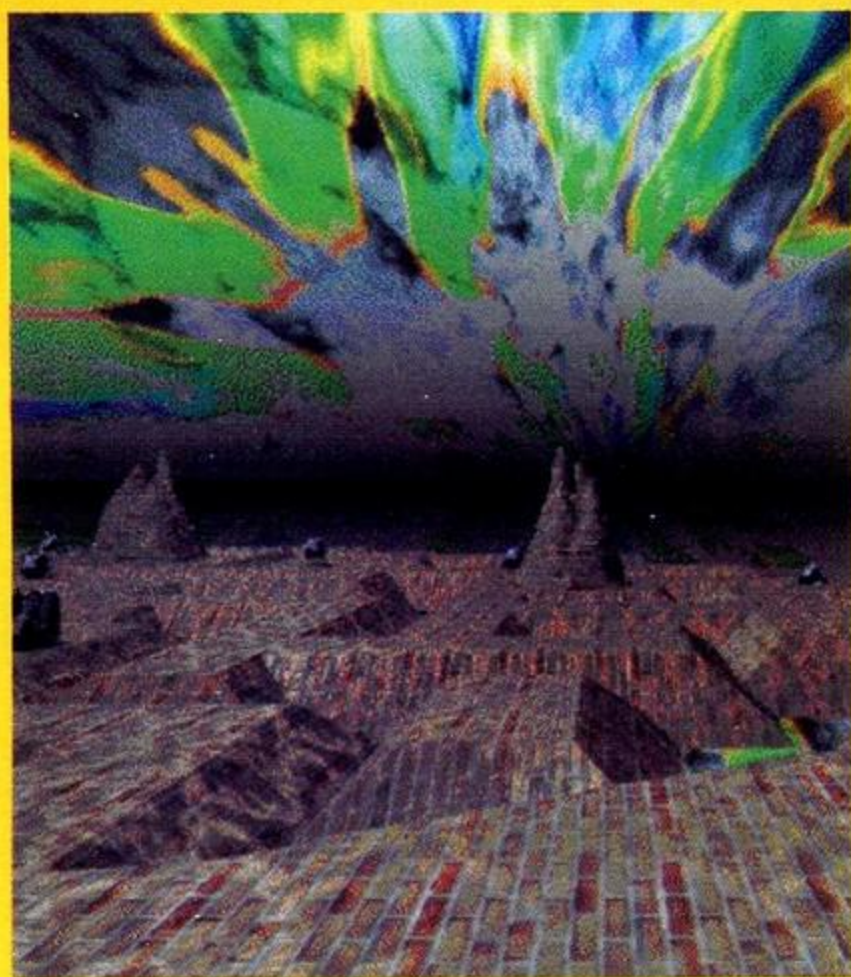
CURVA D'INTERESSE

NECROBIUS

Quante volte vi sarà capitato di pensare: "Chissà cosa passa per la testa a quello lì!", bene, ora potete permettervi di appurarlo, infatti Necrobius è un giro turistico all'interno di un cervello... Tutto compreso!

Per accontentare i numerosi utenti che "vivono" in ambiente Windows, la Microprose abbandona per qualche istante le solite vesti che l'hanno resa celebre nella creazione di avventure come, tanto per citarne alcune, Dragonsphere, Return of the Phantom, Rex Nebulars and the Cosmic..., offrendo al pubblico un paesaggio bizzarro dove il senso comune di realtà vacilla ad ogni angolo. Infatti non ci sono castelli, teatri o costruzioni futuristiche da visitare, vi troverete ad esplorare un'interpretazione territoriale, generata al computer, dai segnali neuronali provenienti dal cervello del Professor Necrobius. Lo scienziato si è tolto la vita e ha distrutto tutto il materiale dei suoi lavori, poiché l'agenzia governativa da cui dipendeva, gli ha negato l'opportunità di continuare ad occuparsi di un ambizioso, quanto pericoloso progetto; lo stesso ministero, si è poi precipitato a recuperare la mente del geniale professore, nell'intento di raccogliere tutte le conoscenze e i dati lì annidati, attraverso l'interfacciamento con un computer. A questo punto entrate in azione voi, agenti molto speciali, con il pericoloso incarico di setacciare, in lungo e in largo, i ricordi, le sensazioni annidate tra i neuroni del cervello di Necrobius.

Vi muoverete in una dimensione, ricca di colori e suoni, interamente senza direzioni, così che la navigazione, qualche volta, sembrerà deviare dalla vostra naturale percezione di spazio: attraverso centinaia di

NOTA BENE — NB

Se volete vedere qualcosa di meglio in ambientazione Windows vi consiglio caldamente Daedalus Encounter, oppure andando a pescare in un genere misto, a metà tra l'avventura e la simulazione di volo: The Last Dynasty.

viali, costruiti con mattoncini rossi, viaggerete nella memoria e nella coscienza di un'altra persona. Tra uno spostamento e l'altro, noterete piccoli solidi, sparsi ovunque, che permettono l'accesso ad altre sezioni del cervello; al centro di questo piccolo "universo", una mano gigante di pietra rappresenta la principale connessione col cervelletto e un'uscita attraverso la colonna vertebrale.

Dovete recuperare tutti i dati del cervello del dottor Necrobius... un lavoraccio!

Il corpo del professore non esiste più, ma la dettagliata biografia della vita di Necrobius, offre un'allucinante viaggio nelle maglie complicate della personalità umana.

Davide Puntel

Genere: Avventura psichedelica
Casa: Microprose
Sviluppatore: Interno

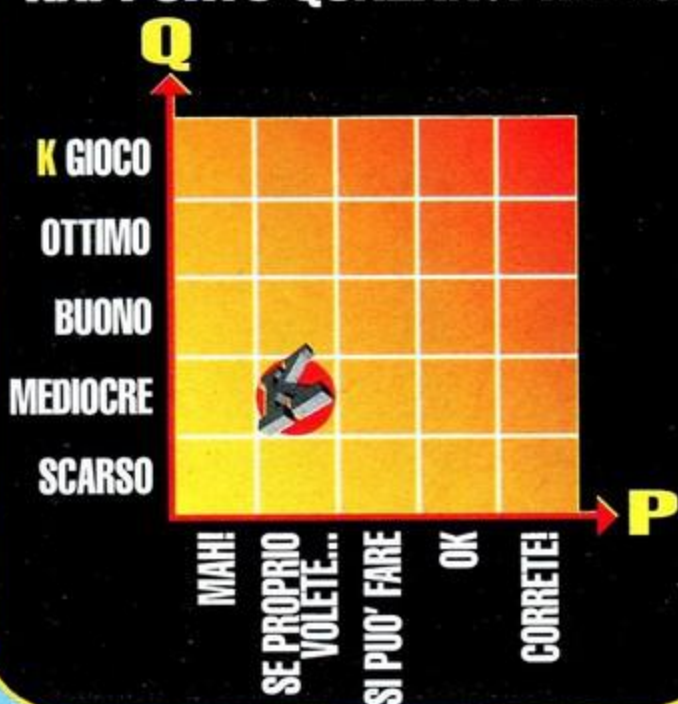
Pro

Grafica di buon livello. Ambientazione piuttosto originale.

Contro

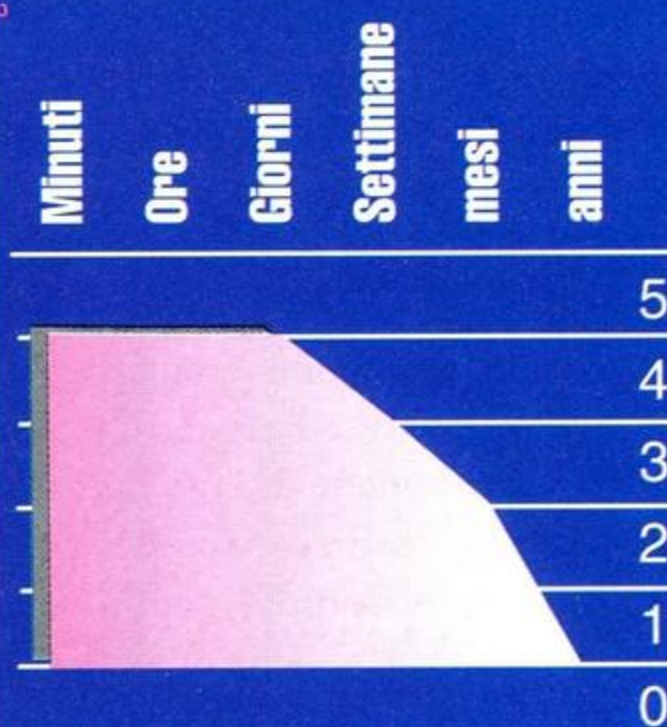
Un po' ripetitivo. Non raggiunge i livelli degli altri punta e clicca in ambiente Windows.

PC-CD ROM

Richiede un 386, 5 Mb RAM, Mouse, Windows 3.1 o successivo. Scheda Video VGA 640x480 256 colori. E' consigliato un 486 con 4Mb RAM. Scheda Sonora compatibile con Windows.

K VOTO
700

Un classico punta e clicca che sfrutta le modalità del WinG, il motore grafico di Windows, e che tuttavia non raggiunge il livello degli ultimi punta e clicca usciti sempre per Windows e cioè: Daedalus Encounter e Maabus, tanto per fare qualche nome.
Da rilevare una buona grafica e un'ambientazione piuttosto particolare, molto psichedelica. Da consigliare agli amanti delle cose un po strane ed eccentriche al limite del Kitsch.

CURVA D'INTERESSE

THUNDERSCAPE

Avrete fino a sei personaggi ai vostri ordini: una domestica, due camerieri, un maggiordomo e due giardinieri... certo i giochi di ruolo non sono più quelli di una volta!

Vi svegliate una mattina e, caso strano, la barriera magica che proteggeva il vostro reame si è dissolta. Ora, voi mi contesterete che non avete una barriera magica e tanto meno abitate in un reame. Benissimo, ma andatelo a dire all'armata di orchi che bussa minacciosa alla porta della vostra camera da letto. Scherzi a parte, vi trovate ancora una volta ad impersonare il classico eroe paladino, pronto a portare la luce ove ci sia solo buio. E, in questo caso, il buio è diffuso dai, rullo di tamburo, Nocturnals, creature del male. Il gioco, nella solita visione/navigazione tridimensionale Doom-like, è un gioco di ruolo ambientato in un mondo fantastico, pieno di texture, mostri ed enigmi. Questo Thunderscape vi permette di avere fino a sei personaggi sotto il vostro comando e, come tantissimi altri giochi di ruolo, ognuno di loro ha le sue caratteristiche di forza, destrezza ed abilità, oltre a specialità tipiche come la conoscenza delle arti marziali. Il movimento della vostra "truppa" è in tutte e otto le direzioni, ed è compresa la possibilità di saltare, necessaria per raggiungere le piattaforme più alte e distanti. Il 99% del gioco può essere controllato interamente dal mouse, il cui puntatore cambia aspetto quando ci si posiziona su un oggetto, come ad esempio, su di una porta si avrà il simbolo del pugno. La tastiera sarà utile solo quando si tratta di scrollare la descrizione della stanza. La fase di combattimento, altro aspetto arcinoto ai giocatori di giochi di ruolo, è relativamente semplice: ad ogni personaggio spetta la decisione sulle proprie azioni, che si svolgeranno nel prossimo turno: dall'attacco indiscriminato che dà maggiori possibilità di colpire l'avversario, a scapito di una altrettanto maggiore vulnerabilità, al colpo preciso ma difficile che può annientare il

Un role-game pieno zeppo di texture... anche l'occhio vuole la sua parte!

nemico, al sano e sempre potente calcione che ci riporta all'infanzia, quando nostro padre soleva regalarcene una decina nel posteriore quando ne combinavamo qualcuna. Altre scelte possono essere la difesa, soprattutto quando si tratta di schivare i colpi che vi piombano addosso, o il ricorso

alle arti magiche. In quest'ultimo caso, potete anche regolare la potenza della magia tenendo d'occhio il mana, la quantità di potere magico a vostra disposizione che cala drasticamente dopo qualche incantesimo di quelli cattivelli, tipo Acid Arrow o Magic Missile, anche questi straconosciuti da chi bazzica il fantasy.

Castaldi Mauro

Genere: Gioco di ruolo fantasy
Casa: SSI
Sviluppatore: interno

Pro

Movimento realistico.

Contro

Musica ripetitiva.
Effetti sonori scarsi.

PC-CD ROM

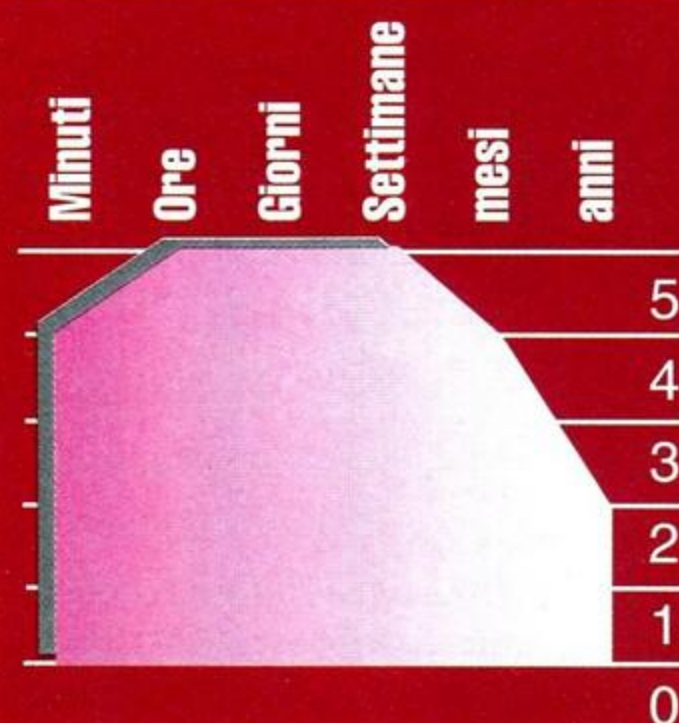
Supporta un sacco di schede anche se l'installazione non è chiarissima quando si tratta di selezionare la configurazione audio. Per il resto, l'installazione si occupa anche di verificare se il computer risponde a tutte le richieste del gioco, specie per la memoria convenzionale che potrebbe costringervi a creare un disco di boot e quella estesa che deve raggiungere gli 8 MB.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 870

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

In questo panorama, gli RPG abbondano e bisogna differenziare tra giochi buoni, meno buoni ed autentiche schifezze. Thunderscape non è niente di speciale ma, comunque si tratta di un onesto role-game che se non altro si posiziona in una fascia medio-alta, soprattutto per una certa ricercatezza a livello grafico.
Se siete degli appassionati di questo genere, potete anche acquistarlo, tutto sommato è sempre meglio di Dungeon 2.

CURVA D'INTERESSE

HIGH SEAS TRADER

Il sole è appena sorto all'orizzonte, il caldo vento tropicale del mar dei Caraibi gonfia le vele della tua Corvetta, la ciurma, frenetica ed efficiente, esegue all'unisono i tuoi ordini. Dall'alto del castello di poppa, con lo sguardo fisso all'orizzonte attendi con impazienza , che la vedetta dell'albero di maestra segnali finalmente terra. Il viaggio è trascorso senza intoppi ,la nave é a pieno carico e in ottime condizioni, da questa traversata ti aspetti degli ottimi profitti, che la tua esperienza di lupo di mare ti suggerisce di spendere per migliorare la tua Corvetta . Ma... hai fatto i conti senza l'oste: " "Capitano nave in vista!...I Pirati!! "

In questo ennesimo gioco di simulazione della Impressions, che sembra ormai essersi specializzata in giochi del genere, e con ottimi risultati, dovrete indossare i panni di un giovane e rampante capitano di alto mare del XVII secolo, epoca d'oro dell'espansione coloniale e del commercio marino. Con la vostra piccola goletta, un manipolo di marinai, e una discreta sommetta da investire, per la prima volta solcherete i mari in cerca di porti esotici con cui commerciare. All'inizio del gioco, oltre al nome del vostro personaggio e della vostra nave, vi verrà chiesto di scegliere fra cinque diverse nazionalità: spagnola, inglese, francese, portoghese e olandese. La nazionalità non determina solo il vostro porto di origine, ma anche la possibilità di interagire con i porti e le navi che incontrerete; questi si comporteranno in modo differente con voi a seconda dei rapporti che hanno con la vostra nazione di appartenenza. Prima di partire, dovrete assicurarvi che la nave sia ben equipaggiata con tutto ciò che occorre per affrontare un lungo viaggio. Saranno necessari quindi un sufficiente numero di provviste per

Il vento dei Caraibi gonfia le vele... Si parte!

voi e il vostro equipaggio avrete a disposizione quattro diversi generi di prima necessità tra cui scegliere: l'acqua, la carne, la frutta, necessaria per evitare lo scorbuto, e naturalmente il rhum, molto utile per alzare il morale della ciurma. Oltre a questi generi di prima necessità, sarà bene portarsi dietro vele di ricambio e assi di legno per la manutenzione della nave; e ultima cosa, ma non per importanza, dovrete acquistare munizioni per i cannoni e armi per l'equipaggio. Dopo aver fatto acquisti ai Docks potrete fare un salto alla taverna, dove forse l'oste potrà fornirvi qualche informazione utile su una merce particolare da vendere a prezzi vantaggiosi, dirvi qualcosa sugli eventuali mutamenti della scena politica internazionale, o su qualche evento accaduto in un particolare porto o regione. Nella taverna troverete anche gente da ingaggiare per aumentare i membri dell'equipaggio; questi possono essere Apprendisti, marinai, o soldati. Ogni carattere ha differenti abilità , un marinaio é sicuramente più abile di un apprendista, nel governo della nave, ma richiede un compenso molto maggiore, così come, un soldato, non troppo abile come uomo di mare, risulterà indispensabile nella difesa dell'imbarcazione, e nell'uso dei cannoni. Prima di recarvi al mercato e acquistare le merci da caricare sulla nave, è consigliabile fare un salto al negozio di carte nautiche, oserei dire indispensabili alla navigazione, anche perché oltre a segnalare eventuali secche ed avvistamenti di pirati, indicano i porti nei quali si può accedere. In ogni porto in cui andrete, troverete cartine e mappe differenti, che man mano allargheranno il vostro spazio di azione; le mappe poi dovranno essere aggiornate, per non rischiare di avere informazioni antiquate sugli insediamenti, o sugli avvistamenti di pirati. Ora non resta che andare al mercato per investire ciò che rimane dei vostri beni in materia da esportare; sono disponibili una discreta scelta di merci, che vanno dalla lana alle armi, dall'oppio (sì proprio l'oppio!!) al caffè, per un totale di quindici differenti beni commerciabili. Una volta fatto il vostro investimento, deciso in relazione ai prezzi dei porti, che conoscete grazie alle carti-ne acquistate, siete finalmente pronti per partire. Usciti dal porto entrate nella seconda sezione di gioco, quella di navigazione vera e propria; vi troverete al timone della vostra nave in una visione soggettiva dell'ambiente circostante, del mare e della costa vicina, nella parte inferiore dello schermo è posta una plancia dove vengono raccolte le informazioni e gli strumenti più utili alla navigazione: il timone, una sorta di radar che rappresenta in una visione dall'alto il luogo in cui vi trovate, un disegno schematico che visualizza le condizioni della nave, una immancabile bussola, le vostre provvigioni, tre icone che permettono di selezionare la visuale: centrale, a sinistra e a destra, e infine il numero e il tipo di equipaggio che avete a bordo. Prima di tirare in alto le vele, è consigliabile scendere sottocoperta, in cabina, e tracciare la rotta sulle carte nautiche a vostra disposizione, stando ben attenti ad evitare secche e soprattutto i pirati. Dopo aver tracciato la rotta potrete scegliere se condurre voi la vostra nave o lasciare la guida al vostro primo ufficiale. Nel momento in cui voi sarete alla guida della nave, l'azione si svolgerà in tempo reale; potrete scorgere all'orizzonte altre navi che si muovono sullo schermo, e con il telescopio scoprirne la nazionalità e il tipo di imbarcazione, o vedere la costa che vi scorre al fianco. Sebbene la veste grafica di tale sezione avrebbe potuto essere notevolmente più curata (troppo cubettosa e ripetitiva), è sicuramente da apprezzare l'originalità dell'idea di una navigazione "virtuale" su un galeone. Nel caso in cui, invece, voleste lasciare il comando al vostro primo ufficiale, verrà visualizzata la mappa del luogo in cui vi trovate con la vostra nave, che segue la rotta che avete tracciato. Naturalmente se si presentassero degli imprevisti durante il viaggio, come tempeste o attacchi di navi

nemiche o di pirati, riprenderete subito il controllo della vostra imbarcazione. La lunghezza del viaggio e soprattutto il mal tempo logoreranno parecchio la tua nave che dovrà essere soggetta ad una costante manutenzione, dovrete fare attenzione anche al morale dell'equipaggio che sotto una certa soglia potrebbe decidere di ammutinarsi. Questa seconda parte del gioco sebbene alla lunga possa risultare ripetitiva, è piuttosto ben fatta soprattutto per il realismo con cui le varie fasi della navigazione vengono affrontate. Forse i programmatori della Impressions avrebbero potuto dare più peso alla realizzazione grafica delle locazioni, soprattutto alla loro varietà. Quando siete nel bel mezzo del vostro viaggio potrà succedere, e succederà molto spesso, che una nave nemica o pirata decida di attaccarvi, entrerete quindi nella terza parte di questo gioco. La plancia di navigazione cambierà leggermente, e dove prima venivano segnalati gli approvvigionamenti compariranno delle icone raffiguranti dei cannoni, cliccando con il mouse su di essi, aprirete i fuoco. Come tutti coloro che hanno visto tutti i film del Corsaro Nero ben sanno, i boccaporti dei cannoni su una nave da guerra di quel periodo, sono posti ai lati, quindi dovrete fare molta attenzione a mettervi in posizione laterale rispetto alla nave che vi attacca, e quindi scaricarle l'intera riserva di munizioni che vi siete portati dietro. La cosa è più facile a dirsi che a farsi purtroppo, perché più che delle navi, da come si muovono velocemente le imbarcazioni nemiche, sembrano dei motoscafi! Ne viene fuori un arcade piuttosto banale più che una fedele simulazione di battaglie navali del XVII secolo. Tutto il realismo delle fasi precedenti, in questa fase, che col procedere del gioco risulta sempre più importane, viene totalmente a mancare. Il combattimento si può risolvere in tre modi differenti: con una disonorevole ma efficace fuga di uno dei combattenti, con l'affondamento di una delle navi sotto il fuoco dei cannoni, oppure con l'arrembaggio. In quest'ultimo caso, l'esito della battaglia sarà stabilito dal numero di uomini, dal loro morale, e dalla quantità di armi da corpo a corpo di cui è fornita la nave. Più visiterete porti, più soldi riuscirete a guadagnare, più navi nemiche riuscirete ad abbattere, più il vostro status e la posizione crescerà all'interno della vostra gilda di mercanti. La crescita del vostro status sociale vi permetterà di acquistare navi più grosse e più capienti; ce ne sono sei in tutto, tre da guerra e tre mercantili: un po' poche. High Seas Trader tutto sommato è un di quei programmi piacevoli e discretamente durevoli, che però non riescono a superare quella soglia che fa di un gioco un prodotto veramente eccellente. Il tentativo della Impressions di realizzare una accurata simulazione storica viene completamente stravolto dall'elemento arcade del combattimento. Per quanto riguarda la grafica e il sonoro, sicuramente ci si sarebbe potuto attendere qualche cosa di più, soprattutto considerando il panorama videoludico che ormai si sta avvicinando sempre di più alla qualità cinematografica.

Genere: Picchiaduro
Casa: GTE
Sviluppatore: Argonaut Software

Pro

Simulazione di navigazione mercantile curata ne particolari. Molti porti da visitare.

Contro

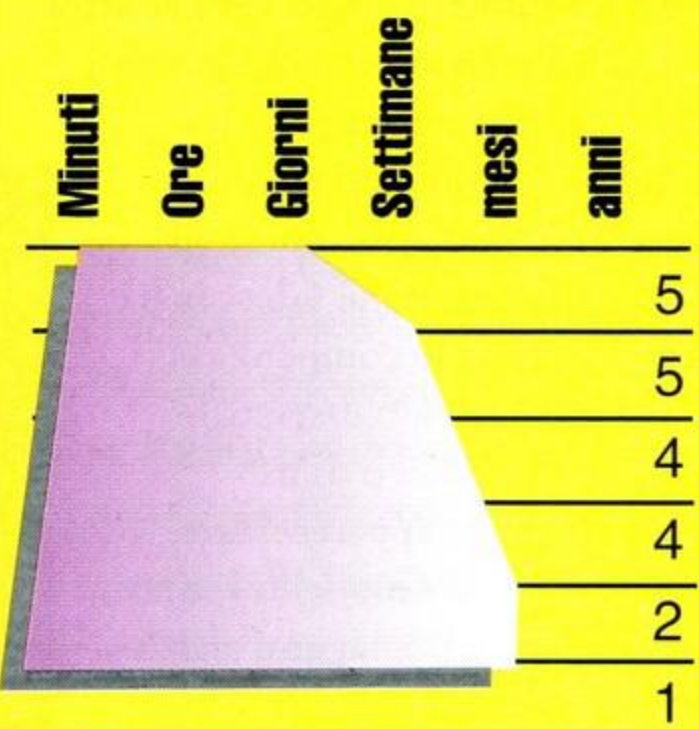
Sezione di combattimento navale ripetitivo e poco divertente. Aspetto Grafico modesto, così come il sonoro.

PC

Gira su 386 (consigliato almeno un 386DX-33) 4 mega di Ram supporta tutte le maggiori schede presenti sul mercato.

K VOTO 790

High Seas Trader è un buon gioco di simulazione storica, sicuramente consigliato agli amanti del genere, sebbene la parte del combattimento può risultare snervante, sono garantite un buon numero di ore di gioco. I programmatori e i Designer della Impressions avrebbero potuto dare un po' più spazio al profilo grafico e sonoro decisamente non eccelso, anche l'occhio vuole la sua parte, e pure l'orecchio!

CURVA D'INTERESSE

MICRO MACHINE 2

Tutti da piccoli abbiamo giocato con le macchinine. Molti, ancora oggi, le custodiscono gelosamente. Se volete divertirvi come ai vecchi tempi e alla luce del sole, continuate a leggere...

Quando ero bambino, la maggior parte del mio tempo lo passavo giocando con i modellini delle automobili. Quasi sempre finivo con l'organizzare gare, dato che simulare il traffico cittadino lo trovavo piuttosto noioso. Su circuiti improvvisati con materiali di fortuna (libri, matite, scope, etc.) davo luogo a competizioni indimenticabili. Il mio sogno era comunque quello di poter muovere le automobiline con la forza del pensiero, ma forse questa stravaganza non l'avevo solo io. I programmatori di Micro Machine 2 si sono infatti inspirati a questo gioco infantile, sviluppando un titolo a dir poco pazzesco. Il giocatore deve pilotare micro vetture attraverso tracciati fatti proprio con gli stessi materiali che utilizzavo da piccolo, con l'aggiunta di strumenti che mai avrei pensato di impiegare, come ad esempio trapani e pennelli. Gli scenari in cui prendono vita le competizioni sono incredibili, essendo essenzialmente luoghi domestici o di uso comune, quali tavole apparecchiate, vasche da bagno (qui i modellini sono barchette), scantinati, spiagge e giardini. La visuale adottata è quella dall'alto, cioè la stessa con la quale il gioco reale avviene. Dal punto di vista tecnico si dimostra una scelta azzeccata per due motivi: primo, perché rende più giocabile il prodotto; secondo, perché alcune competizioni prevedono, al fine della vittoria, il distanziamento di una schermata del veicolo avversario. E a riguardo delle competizioni c'è da dire che esse sono diverse tra loro e tutte molto piacevoli. Accanto ad un classico modo a cronometro (il cui obiettivo è quello di realizzare record di pista), ci sono la gara testa a testa e i tornei. Nel testa a testa si deve distanziare di una schermata l'avversario per ottenere un punto. Una volta ottenuti i punti richiesti si passa al circuito seguente. Il primo dei due tornei prevede la partecipazione di quattro vetture complessive; per vince-

Percorsi fatti con materiali di fortuna e macchinine mignon... sì, è proprio Micro Machine 2

Possono partecipare fino a dodici concorrenti, non è necessario che siano amici un po' di odio aiuta la competizione...

re e passare oltre si deve arrivare entro le prime due posizioni. La lega consiste in un vero e proprio campionato, alla fine del quale, in caso di successo, è possibile passare alle divisioni superiori. Il piatto forte del gioco resta comunque la sfida tra amici, alla quale possono partecipare fino a un massimo di sedici concorrenti nel modo ad eliminazione diretta, e fino a quattro contemporaneamente nel modo a squadre. A completare il quadro del gioco è il sensazionale costruction kit, una sezione che consente di ideare la pista dei propri sogni. Inutile aggiungere quanto questo contribuisca ad elevare il valore dei fattori longevità e divertimento. Per dirla breve, un insieme di tali elementi è di per sé sufficiente a motivarne l'acquisto, se poi aggiungete un'estrema cura nei dettagli ed una giocabilità impareggiabile, potete trarne le debite conclusioni.

Antonio Loglisci

Genere: Guida
Casa: Codemaster
Sviluppatore: Supersonic

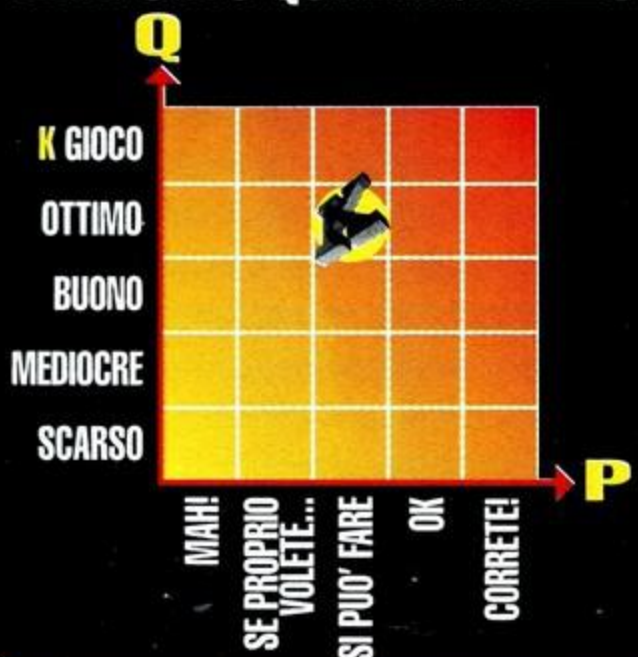
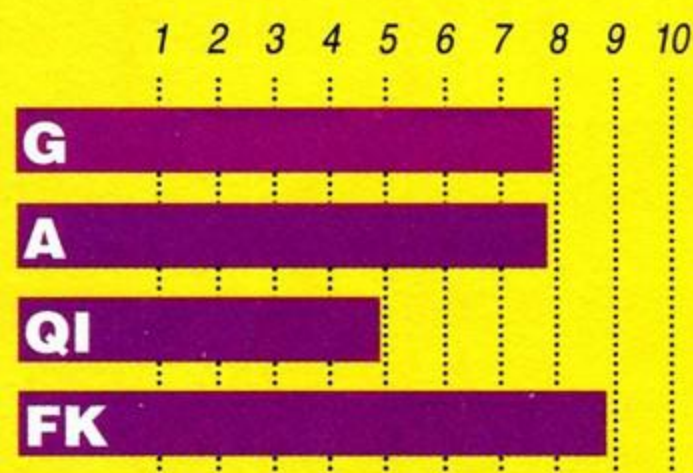
Pro

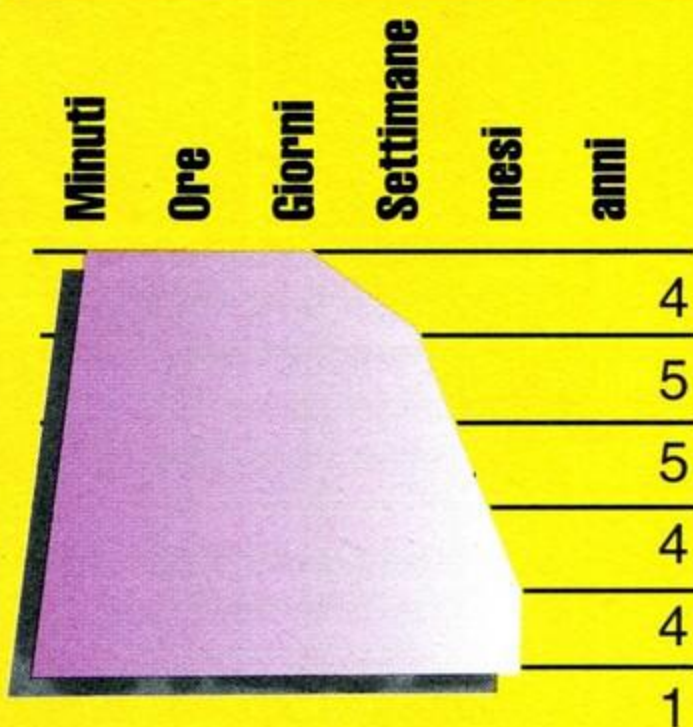
Elevata giocabilità. Divertimento a lungo termine. Sedici piloti con diverse caratteristiche. Sezione di costruzione piste. Modo a più giocatori stupendo.

Contro

Controllo delle vetture non facilissimo. Poco realistico.

PC

Il gioco richiede un processore 486 con almeno 4 Mb di RAM. In base all'hardware disponibile è possibile scegliere le dimensioni dello schermo, quindi mantenere una velocità di gioco che non rovini la giocabilità. Il sonoro funziona con tutte le Sound Blaster e con la Gravis Ultrasound.

K VOTO 895

Micro Machine 2 è un gioco piacevole, sia per i solitari, sia per le grandi compagnie. Per realizzazione tecnica e giocabilità è impeccabile, anche se in fin dei conti ai puristi del realismo potrebbe non piacere. Inoltre, pilotare le vetture non è così facile, ma con un po' di pratica e un piccolo studio dei circuiti è possibile prendere ogni curva con la giusta sbandata. Se volete rivivere la vostra fanciullezza avete trovato il gioco giusto.

CURVA D'INTERESSE

ALEX DAMPIER PRO HOCKEY 95

Con questo caldo un po' di fresco non fa mai male, soprattutto se il clima diventa "rovente". Non preoccupatevi, è solo un gioco di parole...

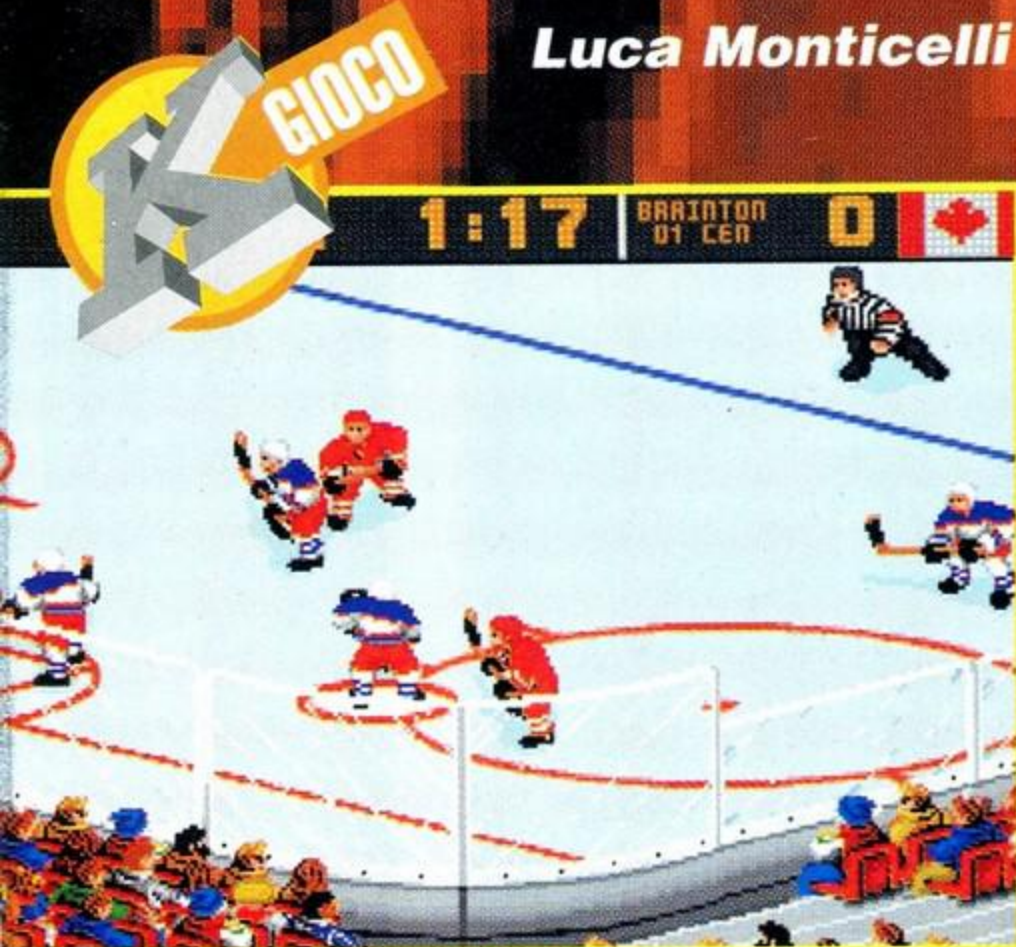
Ricordo che sono andato due sole volte a vedere una partita di hokey su ghiaccio. Una è stata quando avevo otto anni, al Palazzo del Ghiaccio a Milano, e il disco sparato da una "lecca" di un giocatore mi è passato a soli due millimetri dalla faccia. La seconda volta è stato quando avevo circa tredici anni, ed ero nello stadio di Ortisei, dove tra boccali di birra, austriaci e tirolesi, ho rischiato la vita per una rissa, innescatasi da divergenze di opinioni, che si era scatenata a pochi metri dalla mia postazione.
Avendo afferato il messaggio, dettato forse "dall'alto", e cioè di "*non andare allo stadio a vedere partite di hokey!!!*", ho deciso, ora che scrivo per Kappa, di provare a giocare a questo sport duro e maschio senza rischiare l'osso del collo.
La facilità dell'interfaccia utente, che permette di selezionare anche varie lingue internazionali, mi ha facilitato non poco nella selezione delle squadre e dei parametri di gioco, che ad essere sinceri non sono poi così tanti. Tutto in italiano, quindi, per la gioia degli appassionati. Le scelte che si possono fare convergono sulla tipologia dello "scontro" tra le squadre, proponendo un torneo o una partita "amichevole", nonché i settaggi della tastiera e del sonoro. Dopodiché si possono selezionare le squadre avversarie e... via al confronto diretto!
La simulazione ricorda molto quella dei videogiochi dedicati al calcio, nei quali i giocatori diventavano attivi non appena ci si avvicinava al pallone. In questo gioco è la stessa cosa. I giocatori si attivano automaticamente nelle immediate vicinanze del disco, e in questo caso si possono effettuare tre mosse fondamentali: continuare per la propria strada guadagnando terreno; passare il disco a un altro compagno; infine tirare la

Una classica simulazione in prospettiva isometrica alla FifaSoccer

I parametri del gioco, ad essere sinceri, non sono poi così tanti

classica "lecca" cercando di sfondare il pluri-protetto portiere e centrare la porta, facendo un bel gol. Il tutto utilizzando la tastiera o il joystick.
Le partite sono temporizzate, e la durata delle stesse viene decisa dal giocatore in fase di setup.
La grafica (e qui cade la nota dolente) è veramente scarsa e con pixel grossi come cocomeri. Ciò, però, non toglie la sua giocabilità e comunque appare divertente e movimentato. E' molto realistica la presenza, ad esem-

pio, degli arbitri, sempre ligi a segnalare le scorrettezze. Un gioco tipicamente smanettone, senza troppe pretese. Lo si nota soprattutto dalle scarse possibilità di interazione con i giocatori, che non possono effettuare troppi movimenti, come il passare o tirare il disco.

Luca Monticelli

K GIOCO

Genere: Simulatore
Casa: Bullfrog Production
Sviluppatore: Interno

Pro

Giocabilissimo data la sua semplicità. Grafica fluida e sonoro discreto.

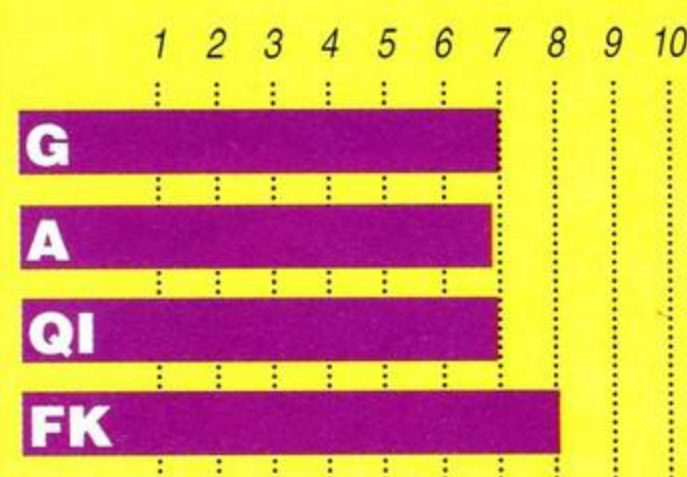
Contro

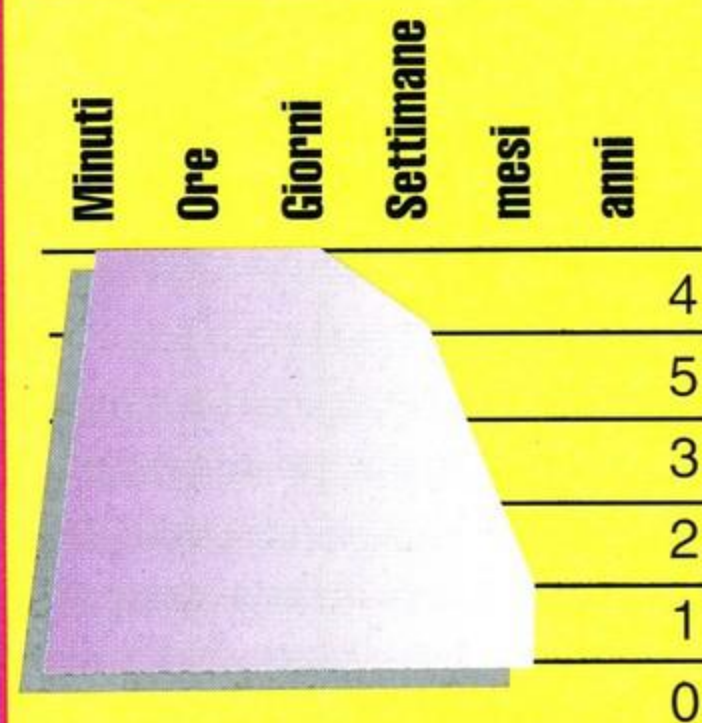
La grafica è molto semplice e i pixel sono grossi come cocomeri. I parametri di gioco sono forse pensati per un pubblico poco esigente.

PC CD-ROM

Il programma non richiede una configurazione hardware esagerata. Sufficiente un PC 486/33 MHz con 4Mb di RAM e un CD-ROM a doppia velocità. E' necessario avere una scheda VGA o superiore.

PC CD-ROM

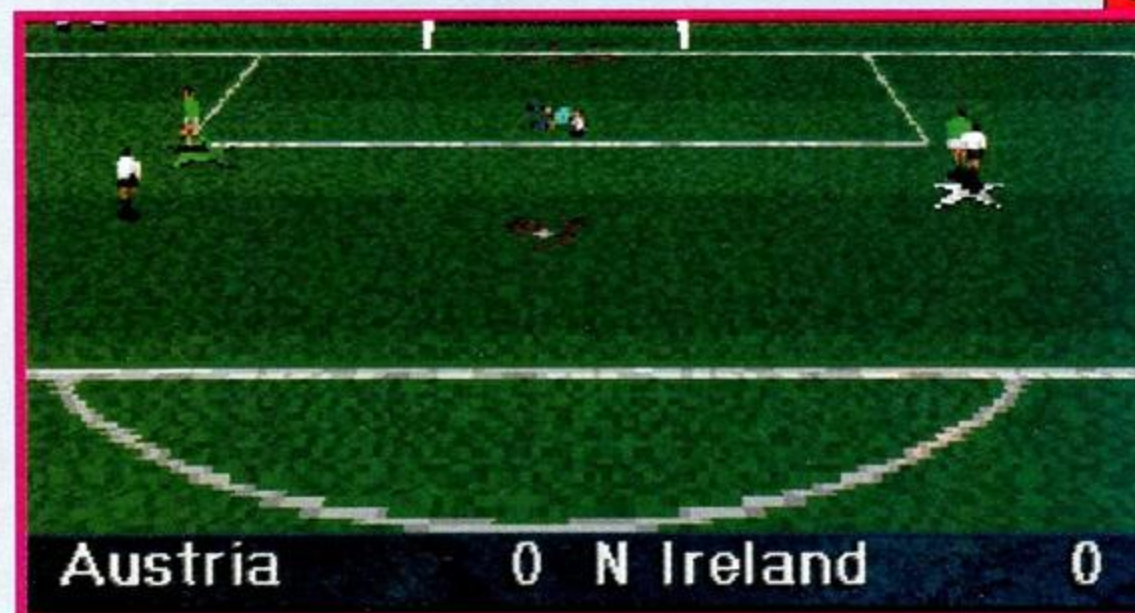
K VOTO 730

Anche se il tema dell'hokey non è mai stato trattato dalle case software in maniera assidua, il gioco appare simpatico se non ci si aspettano grandi exploit da un simulatore di hokey su ghiaccio.
E' giocabilissimo, ma dopo due partite sinceramente ci si stanca a vedere sempre le stesse azioni.
Dedicato a un pubblico appassionato ma senza troppe pretese tecniche.

CURVA D'INTERESSE

STRIKER '95

Alla scoperta delle sensazioni e delle sofferenze che il vero tifoso patisce dagli spalti di un grande stadio

Il calcio non è una questione di vita o di morte... ma qualcosa di molto più serio!

Il campionato di calcio - quello vero - è finito già da un pezzo, ma personalmente sono ancora in piena attività con la mia squadretta di calcio a cinque. Purtroppo le cose non vanno affatto bene: l'unica cosa che fino ad adesso siamo riusciti ad ottenere sono un sacco di gol e qualche insolazione!!! Fortunatamente il morale me lo tira su il semplice fatto di ritrovarmi tra le mani un videogame e proprio di materia calcistica! Chissà se riuscirò a togliermi le soddisfazioni che il calcio vero puntualmente mi nega. Istantaneamente apro la confezione di Striker '95 e mi immergo nella lettura del manuale allegato. La cosa inizia nel migliore dei modi, con una citazione di un certo Billy Shankly che in un momento di scarsa lucidità ha sentenziato che: "Alcune persone ritengono che il calcio sia una questione di vita o di morte. A me non piace questo modo di pensare. Li posso assicurare che il calcio è una cosa molto più seria". Con una tale premessa mi viene subito la pelle d'oca e fremo nell'attesa che il mio PC la finisca con le sue premesse. Il sound che accompagna gli screen di presentazione e di scelta delle opzioni è abbastanza gradevole, soprattutto possedendo la scheda sonora adeguata - si può scegliere tra le solite - tuttavia non è certo questo che al momento mi interessa scoprire. Il manuale assicura che il calcio è "una vita, un amore, un gioco" e che data la sua particolarità la Rage Software ha voluto ricreare con Striker '95 tutto quello che una vera partita di calcio può proporre. Le emozioni dei pali colpiti, lo stupore per un'azione ben riuscita, il clima di palpabile tensione che si respira mentre il maledetto avversario sta per tirare quel dannatissimo rigore, che il solito arbitro venduto ha voluto concedere, a quanto dicono dovrebbe far parte di questo splendido gioco... In fondo, tutti gli amanti del calcio sono un po' dei malati, dei drogati, ma ritenere che Striker '95 possa conferire tali emozioni è uno sbaglio notevole. Ma andiamo con ordine. Tra le cose meglio ideate di questo game, possiamo annoverare senza dubbio la vastissima scelta di opzioni che il programma concede: oltre alla solita partitella di allenamento tra due squadre qualsiasi, si può decidere di affrontare l'inte-

ra coppa del mondo con tutte le nazioni possibili ed immaginabili, dalle più forti alle più scarse, anch'esse da non sottovalutare (ricordate Italia - Zambia 0-4?) poichè l'abilità del giocatore e dell'allenatore nello schierare la squadra in campo è veramente determinante ai fini del risultato. Poi si può anche decidere che il mondiale non fa per noi e quindi optare per un normale campionato di lega. In questo caso si può ancora scegliere tra un'infinità di campionati con tutte le squadre ad essi iscritte, ovviamente i nomi delle squadre di club sono ben lungi dall'essere quelli veri ed anzi, talvolta si fa anche fatica a riconoscerli da quanto sono storpiati. Chi non fosse ancora soddisfatto potrà addirittura crearsi ex novo una o più squadre con i relativi giocatori e colori sociali. Fortunatamente i colori delle rispettive società sono abbastanza veritieri e questo non può che far piacere a tutti i veri appassionati. Tutto questo può essere valido per delle partite contro il computer o contro un avversario in carne ed ossa. Tra le altre opzioni vi sono poi le manifestazioni continentali come la coppa UEFA o quella dei Campioni ed un altro paio di cose molto utili per i principianti del calcio su schermo, quali l'allenamento specifico di gioco e di tiro, compresi i dannatissimi calci di rigore. Per finire troviamo anche la possibilità di ascoltare il commento di un esperto durante la partita e di lanciare il classico "Replay" per quelle azioni che ci sono riuscite particolarmente bene, per i gol, eccetera. Entrando nel dettaglio delle squadre e dei giocatori, ogni società può contare su di un massimo di sedici calciatori tra i quali scegliere i titolari e le sfortunate riserve. Queste sono di fondamentale importanza, perché una delle caratteristiche più riuscite di Striker '95 è quella di rendere abbastanza verosimile il decadimento fisico dei giocatori che vengono maggiormente utilizzati durante la partita i quali, dopo un po' di tempo, vanno assolutamente sostituiti con qualcuno di più fresco e voglioso. Ma passiamo finalmente a quella che è l'impressione vera che si ottiene giocando, quella tensione che ci è stata predetta dagli ideatori. Probabilmente i neofiti del calcio in videogame apprezzeranno a mani basse sia la prospettiva in false tre-D longitudinali, che la velocità con cui si svolgono le azioni. Certamente, però, chi ha avuto anche una minima esperienza in più, non potrà che condannare la scelta di fare andare a cinquecento all'ora i poveri giocatori, cosa che allontana di anni luce la sensazione di giocare una partita di calcio vera. Interessante è stato il tentativo di determinare a priori delle differenze di valori tra le varie squadre, non solo a livello globale, ma anche sul piano dei singoli settori: difesa, centrocampo, attacco, e così via. Dal punto di vista della giocabilià - che forse ä la cosa che interessa di più - Striker '95 vanta un sistema abbastanza semplice. Se non si ha la possibilità di poter contare su di un joystick - non particolarmente determinante - si può tranquillamente utilizzare la propria tastiera. I tasti che servono sono ridotti all'essenziale, cosa che favorisce l'adattamento al gioco: ci si serve semplicemente dei soliti tasti cursore, più i due tasti di scorrimento pagina (pag-up e down) che servono per tutte le funzioni di tiro, passaggio e lancio della palla. Il portiere viene mosso esclusivamente dal computer, poiché data la velocità del gioco sarebbe veramente improponibile che i riflessi umani potessero fare qualcosa contro gli avversari, l'unica eccezione è il calcio di rigore, dove il portiere viene mosso dal giocatore avversario. Per rendere più verosimile il gioco, i tasti pag-up e down possono essere utilizzati anche per

funzioni differenti dal semplice tiro: uno scatto con o senza palla può essere alquanto utile in determinate situazioni, così come la possibilità di portare il classico falcione a quel malnato che continua a dribblarmi! Falli, cartellini gialli ed espulsioni sono all'ordine del giorno - non potevano certo mancare - ma, in aggiunta, i giocatori che si rendono protagonisti di qualcosa di particolare, dal gol all'espulsione, potranno essere anche visti in faccia grazie ad una istantanea, modello polaroid, che appare sul lato dello schermo. Tutte queste belle possibilità dovrebbero rendere Strike '95 un videoga-

Molte opzioni ma in complesso un risultato inferiore alle aspettative...

me di sicuro effetto, peccato che dal punto di vista del gioco effettivo il tutto si riduca ad una grande scontatezza. Rarissimi sono i momenti in cui si può dire di aver fatto - personalmente - una grande azione, visto che la prospettiva non permette di distinguere con comodità la posizione dei compagni ed in più è il computer a decidere quando il giocatore a cui abbiamo passato la palla potrà intervenire. Per sopperire al problema della prospettiva, il gioco dispone anche di una specie di mappa, sull'angolo

alto dello schermo, che dovrebbe permettere la visione della posizione dei giocatori sul campo. Purtroppo se non si possiede almeno uno schermo a 25' la cosa diventa decisamente complicata. In ultimo parliamo della grafica: al di là dei colori delle maglie, del campo e degli screen di presentazione, stupisce veramente che un gioco che abbisogni di ben quattro dischetti sia caratterizzato da una grafica talmente scadente. Non solo per quanto concerne i particolari più piccoli, ma anche, ad esempio, per quanto riguarda le istantanee dei volti dei giocatori o il totale dei calci di rigore, dove il portiere ed il calciatore son ben più grandi rispetto allo schermo della partita. In definitiva, con Striker '95 non sono riuscito in alcun modo a rifarmi degli sgarbi subiti sul campo da calcio vero, ma non solo, a parte per la grande quantità di opzioni, non sono riuscito neanche a trovare una valida alternativa al Fifa International Soccer della AEM Sport col quale, purtroppo, ormai sono diventato troppo bravo!

D.Falz One

Genere: Sport
Casa: Rage Software
Sviluppatore: Ian Moran

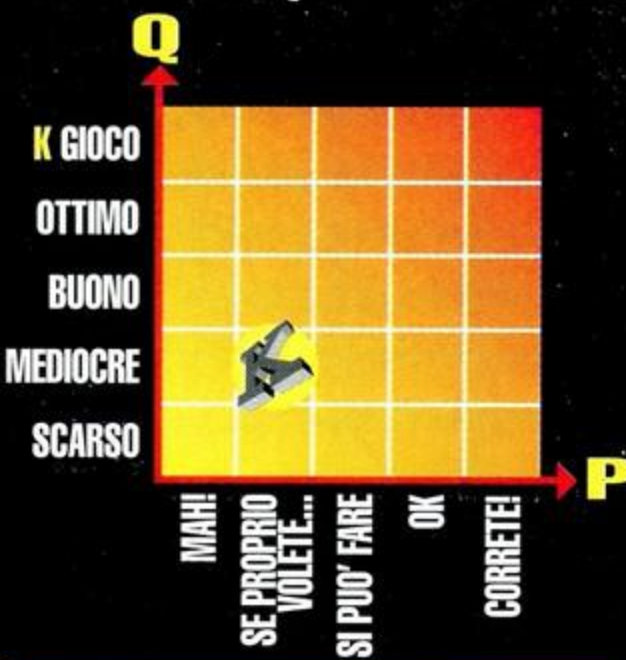
Pro

Grandissima quantità di opzioni di gioco e variabili all'interno delle stesse. Possibilità di gioco con più di un giocatore.

Contro

Brutta grafica. Eccessiva velocità dei giocatori, scarsa gestione di gioco.

PC CD-ROM

Striker '95 gira al minimo su un 386 a 33Mhz con 4Mb di RAM e 7 Mb di spazio sull'hard disk. Si consiglia tuttavia un bel 486 a 33Mhz con 8 Mb di RAM. E'consigliato il Joystick.

K VOTO

699

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

I neofiti del video-calcio potranno cominciare ad avvicinarsi a questo fantastico mondo grazie ad una quantità di opzioni incredibile ed alla semplicità delle funzioni di gioco. Peccato che la giocabilità di Striker '95 non permetta di gustare quelle che sono le caratteristiche vere di una partita di calcio. Purtroppo il confronto con il Fifa International Soccer e le altre "grandi" simulazioni di calcio non può essere retto in alcun modo.

CURVA D'INTERESSE

COMPUTER ONE®

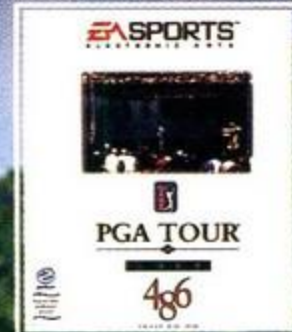
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

MICROSOFT GOLF
Realismo di gioco grazie alle innumerevoli opzioni utilizzabili e grafica digitalizzata fanno di questo gioco di golf uno dei migliori nel suo genere. R.H.: 386SX + 4MB RAM.
PC CD ROM L. 89.000

SCOTTISH OPEN VIRTUAL GOLF
Utilizza scenari in 3D in TEMPO REALE!. Opzioni multigioco, grafica a 256 colori ed una scelta di 6 angolazioni grazie alla telecamera virtuale. Fino a 4 Giocatori MANUALE IN ITALIANO. R.H. 486+4MB
PC Floppy L. 77.000
PC CDROM L. 77.000

PICTURE PERFECT GOLF
L'unico gioco di golf che sfrutta le le tecniche della realtà virtuale. Migliaia di fotografie dei percorsi più famosi del mondo. Suoni digitalizzati e grafica in SVGA. R.H.386 + 4MB. PC CDROM L. 89.000

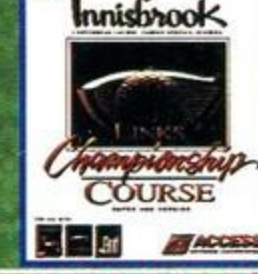
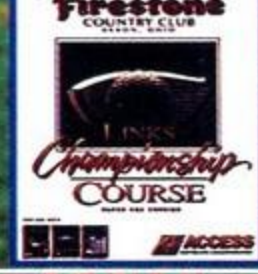
PGA EUROPEAN TOUR
La miglior simulazione di golf. I 5 più noti percorsi europei e 5 modalità di gioco ti permettono di sfidare i migliori campioni.
AMIGA L. 49.000
AM. 1200 L. 55.000
AMIGA CD 32 L. 55.000

PGA TOUR GOLF 486
Splendida simulazione di golf, attraverso 3 splendidi percorsi realizzati con graifca 3D, commenti con audio digitalizzati e sequenze animate in full motion video. R.H. 386 DX 8MB.
DISPONIBILE perPC CDROM L. 99.000

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF BigHorn
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Banff Springs
Data disk per Links 386

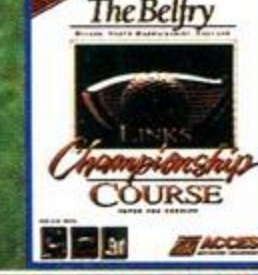
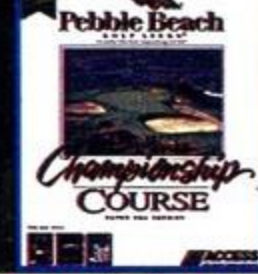
PC 3,5" L. 49.000
CDROM L. 49.000
LINKS GOLF Devils Island
Data disk per Links 386

LINKS GOLF 386
La miglior simulazione di golf del 1993 rivista con nuova grafica, nuovi effetti sonori e nuovi percorsi che la rendono ancora più avvincente. R.H.: 386DX+4MB
PC CDROM L. 83.000

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Mauna Kea
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Innisbrook
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Firestone
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Castle Pines
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
CDROM L. 49.000
LINKS GOLF Praire Dunes
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Devils Island
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 49.000
LINKS GOLF Pinehurst
Data disk per Links 386

PC 3,5" L. 59.000
LINKS GOLF Pebble Beach
Data disk per Links 386

COMPUTER ONE:
DOVE VIDEOGIOCARE COSTA MENO

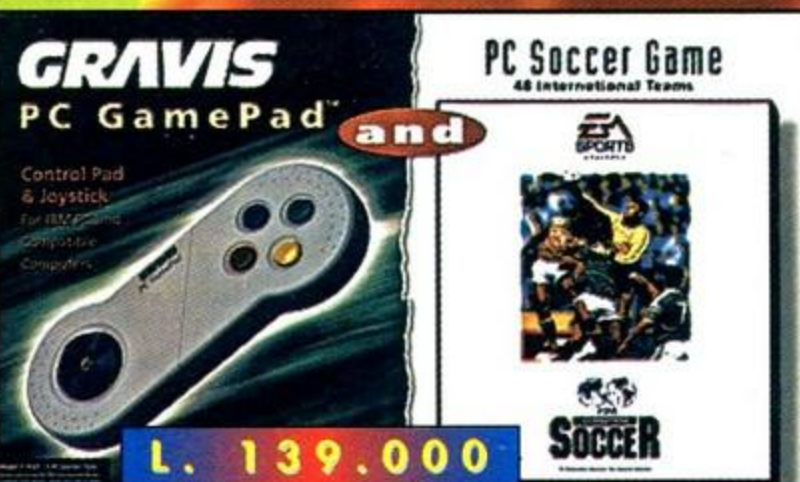
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

Stupendo Joystick professionale programmabile della Gravis. Contiene le funzioni già pre-programmate di oltre 20 giochi (Doom 2, Subwar 2050, 1942 PAW, US Navy Fighters ecc.) inoltre grazie ai suoi molteplici comandi permette una facilissima programmazione di funzioni per qualsdiasi gioco.

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione ed il gioco WING COMMANDER ACCADEMY.

Dalla CH un controller professionale dedicato alla simulazione di volo. Comandi compatti e ben disposti raggruppano 4 tasti funzione, 6 pulsanti di fuoco, regolazioni Throttle e trimmer per la calibrazione.

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di calcio ed un joypad a 4 tasti della Gravis provvisto di levetta per trasformarlo in Joystick!. Disponibile per PC CDROM.

Una stupenda confezione che comprende il nuovo Joystick professionale della Gravis: PHOENIX FLIGHT AND WEAPON control system in grado di controllare contemporaneamente sia il volo che l'armamento del tuo aereo. La confezione comprende il gioco DESCENT bellissimo arcade stile Doom.

Una stupenda confezione che comprende il famoso gioco di hockey e 2 joypad a 4 tasti della Gravis provvisti di levetta per trasformarli in Joystick!. Disponibile per PC CDROM.

Il Joypad più venduto in assoluto su PC. 4 bottoni e la possibilità di avvitare sul pad la pratica asticella che lo trasforma immediatamente in joystick. Contiene il software di calibrazione e di test.

Dalla Gravis il Joystick ideale per qualsiasi gioco sia simulazione che arcade. 4 bottoni più i controlli del Throttle (per simulatori di volo). Include il software necessario per la calibrazione.

La scheda game indispensabile per ottenere il massimo dai Joysticks e Joypads Gravis, particolarmente indicato ai possessori di macchine molto veloci (dal 486 DX2 66 in poi) in quanto grazie al potenziometro è in grado di compensare perfettamente la velocità dei joystick.

Joypad programmabile a 7 bottoni, permette di memorizzare fino a 60 funzioni di tastiera esenguendole con la semplice pressione di un tasto. Viene interfacciato alla tastiera in modo da consentirne il funzionamento anche in combinata con un qualsiasi altro joystick.

Dalla Creative questo fantastico prodotto destinato agli appassionati di telematica. Un potentissimo modem -fax con tutti gli standard possibili: V34, V32bis, V32, V22bis,V22,V21,V23, a 28800 con compressione MNP5 V42bis e correzione V42 MNP2-4, fino a 115200 bps!. Contiene il software CHAMALEON INTERNET, WINFAX LITE, DOSFAX LITE, COMIT LITE per Windows, COMIT LITE per DOS. La confezione include inoltre Descent:Destination Saturn, DOOM EPISODE 1, HERETIC EPISODE 1 e WARCRAFT SPECIAL EDITION.

CD ROM CREATIVE QUADRUPLA VELOCITA'. LA CONFEZIONE COMPRENDE L'ENCICLOPEDIA GROLIER.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

ALL TERRAIN RACING

l'ultimissimo eccezionale gioco arcade di corse d'auto a tetto scoperto. Vandalismo e scorrettezze sono le principali caratteristiche del gioco, sia singolo che a 2 giocatori. 40 circuiti su 6 tipi di terreni diversi. DISPONIBILE:

AMIGA CD 32 L. 55.000
AMIGA 1MB L. 54.000

ALONE IN THE DARK 3

Stupenda avventura grafica ambientata in una città fantasma de Far West. Oltre 60 differenti personaggi renderanno la vita molto difficile a chi avrà il coraggio di intraprendere questa ardua missione. R.H.: 386DX 33 + 4MB, VGA + 35MB HD.

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM(English) L. 99.000
PC CDROM(Italia) L.139.000

APACHE

Una incredibile simulazione di elicottero da combattimento che grazie alla sua grafica 3D ad alta risoluzione porta realmente ai limiti della realtà virtuale. R.H. 486 + 8MB

per PC CDROM L. 99.000

ARCADE POOL

Sei appassionato di biliardo? Allora questo gioco non può mancare alla tua collezione. 5 tipi di gioco diversi con possibilità di incontri a più giocatori. Giocabilità e sonoro ai massimi livelli di realismo. R.H.: 386 + 1 MB, VGA. FORMATI DISPONIBILI:

PC Floppy Disks L. 38.000
AMIGA CD 32 L. 29.000
AMIGA L. 39.000

AFRAID OF THE DARK

Una fantastica avventura infestata da fantasmi! In pratica si tratta di un film interattivo in cui controlli una coppia di fratelli sperduti in uno scenario di morte ed oscurità. Dovrai trovare le chiavi indispensabili a risolvere il Mistero... R.H. 386 + 4MB.

Disponibile per PC CDROM L. 99.000

ARMORED FIST

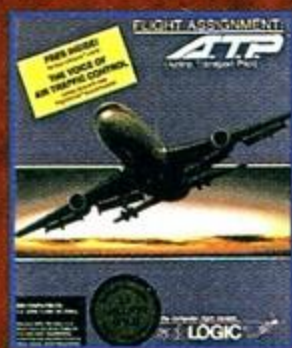
Ti trovi nel cuore di un'avanzata macchina da combattimento. Grafica senza precedenti, creata dagli stessi autori di Comanche Max-Overkill. 4 diversi tipi di carri armati russi e americani R.H.: 386DX + 4MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI: PC CDROM L. 79.000

ATARI 2600 ACTION PACK

Raccolta dei 15 titoli migliori titoli per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows. Una Compilation per i veri amanti del videogioco. RIVER RAID-KABOOM-PITFALL-SEAQUEST-BOXING-CHOPPER COMMAND-COSMIC COMMUTER-CRACKPOTS-FISHING DERBY-FREEWAY-FROSTBITE-GRAND PRIX-H.E.R.O.-SKY JINKS-SPIDER FIGHTER.R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA PC-CDROM L. 54.000

ATARI 2600 ACTION PACK 2

Raccolta di altri 15 titoli migliori per Atari 2600 rivisti e corretti da utilizzare con Windows: ATLANTIS, BARNSTORMING, DOLPHIN, DRAGSTER, ENDURO, ICE HOCKEY, KEYSTONE KAPERS, LASER BLAST, MEGAMANIA, ONK! PLAQUE ATTACK, RIVER RAID 2 SKIING, STAMPEDE, TENNIS. R.H. 486SX 33 4MB Ram SVGA PC-CDROM L. 63.000

A T P

Il famoso simulatore di volo dedicato ad aerei di linea. Pilota il tuo Boing 737! Ogni particolare curato alla perfezione, dal cockpit alla grafica. MANUALE IN ITALIANO.

per PC 3,5" L. 64.000

AWARD WINNERS PLATINUM

Compilation contenente: ELITE 2 (simulazione di volo spaziale) CIVILIZATION (gioco di simulazione strategica) LEMMINGS (Rompicapo) R.H. 386SX 2MB.DISPONIBILE per:

AMIGA L. 69.000
PC Floppy disks L. 69.000
PC CDROM L. 69.000

B17 FLYING FORTRESS

Splendido simulatore di volo dedicato alla famosa fortezza volante B17. 25 entusiasmanti missioni ove dovrai difendere il tuo aereo dagli attachi della Luftwaffe. R.H. 386DX + 4MB RAM. DISPONIBILE PER

PC CDROM L. 39.000

BANSHEE

Sparatutto Arcade a scorrimento verticale. Alla guida di un aereo da combattimento della seconda guerra mondiale dovrai affrontare innumerevoli missioni contro aerei, elicotteri, navi, dotate delle più sofisticate armi dell'epoca. Bellissimi i fondali che esaltano la velocità e la fluidità del gioco.AMIGA 1200 L. 53.000
e per AMIGA CD32. L. 55.000

BATTLE BUGS

Gioco di strategia militare in cui si scontrereanno truppe di insetti alla ricerca della gloria e della vittoria, attraverso 56 livelli in alta risoluzione. Splendido l'ambientazione ad alto contenuto umoristico, le bibite sostituiscono l'acqua nei laghi e nei fiumi, montagne di caramelle e castelli fatti con i dolci. R.H. 386 2MB Ram

PC Floppy Disks L. 65.000
PC CDROM L. 55.000

BATTLECHESS COLLECTION

Compilation che raccoglie varie versione di Battlechess BATTLECHESS 2, BATTLECHESS 4000 E BATTLECHESS ENHANCED. R.H. 386SX 2MB Ram Disponibile per

PC-CDROM L. 79.000

BATTLEDROME

Grafica a livelli di realtà virtuale, è yna delle caratteristiche di questo gioco di combattimento tra robot. Guida il tuo personaggio nell'arena e sconfiggi gli avversari con tutte le armi a tua disposizione. R.H.: 386DX + 4MB.FORMATI DISPONIBILI:

PC Floppy L. 38.000
PC-CDROM L. 55.000

BATTLE ISLE 2

Gioco di guerra strategico ambientato nel futuro. Simulatore dotato del più alto sviluppo tecnologico che ti permette di combattere contro agguerrite civiltà utulizzando oltre 50 tipi di mezzi diversi .Possibilità di gioco fino a 7 utenti R.H.: 386 + 4MB

PC Floppy disks L. 82.000
PC CD ROM L. 89.000

BATTLE ISLE 2 TITAN LEGACY

Data disk per Battle Isle ". 26 Nuove mappe, 50 sequenze animate, 6 nuove unità. Per una battaglia sempre più avvincente Disponibile per

PC CDROM L. 54.000

BC RACERS

Benvenuto nella corsa preistorica più pazza del mondo. Guida Cliff Ace attraverso 32 diverse gare contro una schiera di avversari fuori di testa. Possibilità di gioco singolo contro il computer e per 2 giocatori. R.H.: 486 DX + 4MB RAM,

PC Floppy disks L. 69.000
PC CDROM L. 67.000

BEAT THE HOUSE

Compilation con CRAPS, SLOT MACHINES, BLACKJACK, ROULETTE, VIDEO POCKER R.H. 286 1MB Ram Disponibile per

PC FLOPPY DISKS L. 72.000

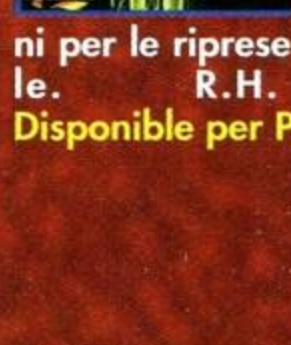
BEAU JOLLY COMPILATION

Contiene i seguenti giochi:: CANNON FODDER, THE CHAOS ENGINE, THE SETTLERS, TERMINATOR 2 ARCADE GAME. AD UN PREZZO SBALORDITIVO! FORMATI DISPONIBILI:

AMIGA 500/1200 L. 69.000

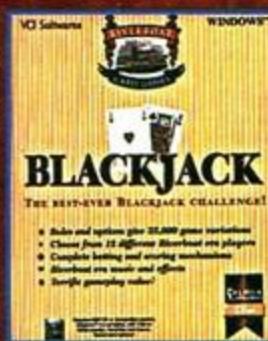
BIOFORGE

Nel futuro, la follia di un uomo genera un complotto interstellare e solo tu hai le capacità, e le armi per fermarlo. Splendido l'audio a 8 canali. Immagini tridimensionali sintetizzate che mostrano le ferite dei combattimenti delgi attori, diverse angolazioni per le riprese per un gioco incredibilmente scorrevole. R.H. 486 50Mhz 8MB

Disponible per PC CDROM L. 129.000

COMPUTER ONE®

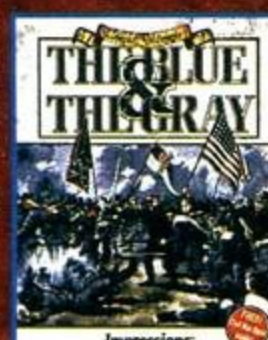
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

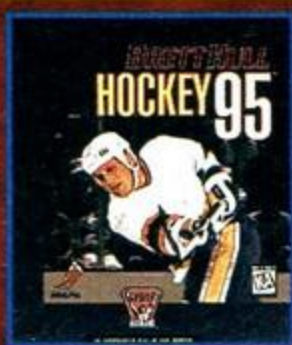
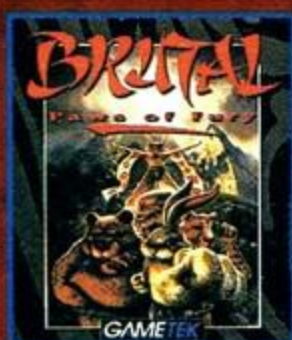
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

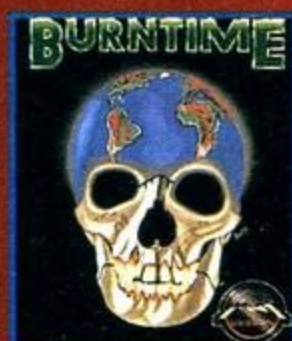
BLACK HAWK
Avventura arcade a scorrimento orizzontale. Combatti contro le forze del male in quattro mondi fantastici, per ristabilire la pace nel mondo. Grafica e sonoro fantastici rendono questo gioco un titolo da non perdere R.H. 386SX 2MB Ram.
Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 65.000

BLACKJACK
La simulazione di Blackjack meglio riuscita fino ad ora. Oltre 35000 varianti di gioco. Tutte le regole ufficiali più le varianti previste dai più famosi tavoli della storia. Gestione delle statistiche e possibilità di gioco contro i più famosi giocatori della storia. R.H. 386 + 2MB + WIN
Disponibile per PC Floppy disks L. 69.000

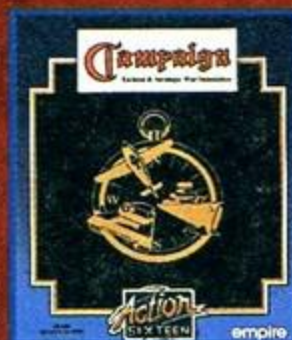
BLIND DATE
Avventura digitalizzata molto piccante (XXX_RATED - V.M. 18). Si tratta in pratica di un vero film interattivo in cui in una eccitante trama vi potrete muovere decidendo , in funzione delle strategie scelte, diversi finali. R.H. 486DX + 4MB
Disponibile per PC CDROM L. 83.000

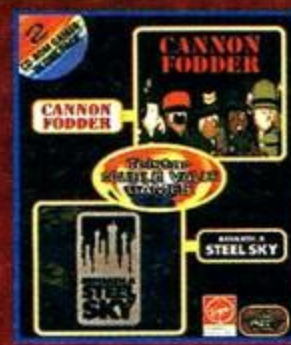
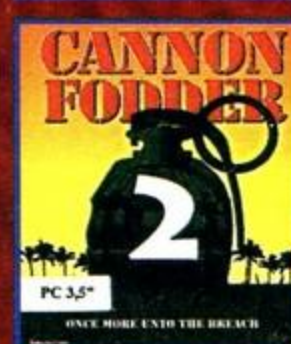
BLOOD BOWL
Dalla Microleague un vero capolavoro di simulazione di football futuristico e sanguinolento! 8 autentiche squadre armate fino ai dneti si contenderanno camionati e coppe all'ultimo sangue. Possibilità di cambiare la visuale del campo e funzione di replay delle azioni più belle. Giocabile anche via modem. Disponibile per
PC CDROM L. 95.000

BLOODNET
Avventura grafica ambientata a Manhattan nel 2094. Con i mezzi che la tecnologia avanzata del futuro ti mette a disposizione, dovrai trovare l'antidoto per il veleno diffuso dai vampiri. A causa delle scene di violenza presenti, ne consigliamo l'acquisto ai maggiori di 18 anni. R.H.:486 + 2MB RAM.
AMIGA 1200 L. 63.000

THE BLUE AND THE GREY
Gioco strategico di guerra ambientato durante la guerra di secessione americana nel 1861. Puoi controllare l'esercito dei nordisti o dei sudisti ed adottare le decisioni strategiche per vincere questo importante conflitto. OLTRE 200 ANIMAZIONI.
DISPONIBILI: PC Floppy disk L. 75.000
PC CDROM L. 99.000

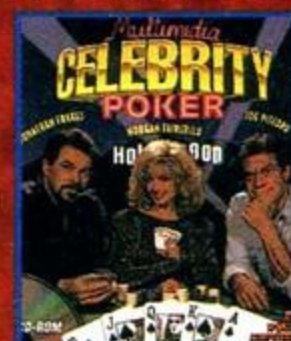
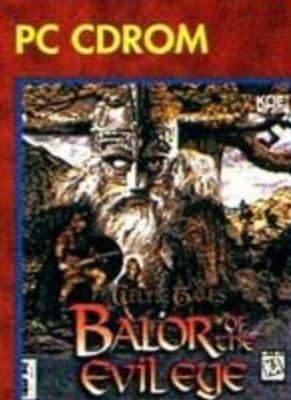
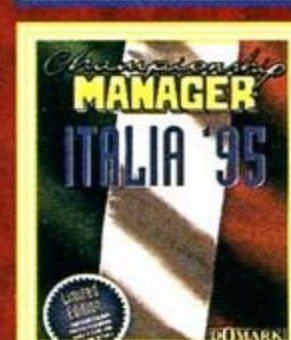
THE LAST BOUNTY HUNTER
Dalla American Laser un altro film interattivo ambientato nel far-west. Grafica digitalizzata e sequenze in full motion video metteranno a dura prova la tua abilità di tiratore scelto per difenderti dalle insidie nel vecchio west. R.H. 486 + 4MB.
Disponibile per PC CDROM L. 99.000

BRETT HULL HOCKEY 1995
Statistiche complete e tutte le squadre ufficiali del campionato americano. Puoi giocare tutte le 84 partite della stagione regolare + playoff e exibition games! R.H. 486/33 + 4MB
PC CDROM L. 109.000
PC Floppy disks L. 99.000

BRUTAL: PAWS OF FURY
Il picchiaduro caratterizzato da 12 stranissimi e violentissimi personaggi. Decine di mosse speciali, sprites con grafica ad alta risoluzione, funzione di replay per visionare le mosse più belle, acquisizione di nuove mosse speciali man mano che si avanza di livello. Disponibile per
AMIGA 1MB L. 59.000
PC Floppy Disks L. 69.000
PC CDROM L. 69.000

BUREAU 13
Un'avventura grafica in cui un team governativo ad alto livello deve difendere la terra da forze soprannaturali e paranormali. Violenza e mistero e sonoro digitalizzato rendono questa avventura di sicuro interesse per gli appassionati di genere.
R.H.: 386 DX + 2 MB. PC Floppy disks L. 79.000
PC CD ROM. L. 79.000

BURNTIME
In un mondo distrutto da disastri ambientali e dalla mano dell'uomo. lo scopo del gioco non é solo commerciare, combattere, conquistare, ma soprattutto risolvere le problematiche ambientali date dai gas tossici e dalle radiazioni.R.H. 386DX 2MB Ram. Disponibile per
AMIGA 1200 L. 29.000
AMIGA 1MB L. 29.000
PC FLOPPY DISKS L. 59.000
PC -CDROM L. 59.000

COMANCHE MAX OVERKILL
Il simulatore di elicottero più realistico mai realizzato prima. Alla guida del Comanche attraverso 100 missioni devi distruggere basi, carri armati ed armamenti di ogni gerere. R.H.: 386SX + 4MB RAM. DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 79.000

CAMPAIGN
Simulazione di Guerra. Possibilità di comandare oltre 3000 veicoli fra aerei, carri armati e mezzi pesanti. il tutto ripercorrendo oltre 20 conflitti storici.La tua capacità nel predisporre gli schieramenti delle forze alleate sarà determinante per la vittoria. R.H. PC 286 2MB
PC Floppy disks L. 39.000
PC-CDROM L. 35.000
AMIGA 1MB L. 39.000

CAMPAIGN 2
Gioco di guerra strategico, seguito del famosissimo Campaign. Oltre 152 tipi diversi di veicoli equipaggiati con le più sofisticate armi da guerra come missili guidati e razzi intelligenti. R.H. 386SX 2MB Ram Disponibile per
PC CDROM L. 35.000
Amiga L. 35.000

COMPILATION CONTENENTE:
CANNON FODDER (Arcade genere guerra) E BENEATH A STEEL SKY (Avventura virtuale ambientata nel futuro). R.H.: 386 DX + 2MB RAM ,
FORMATI DISPONIBILI:
PC CDROM L. 94.000

CANNON FODDER 2
Gioco arcade di guerra. Lo scopo della tua missione è quello di distruggere i tuoi avversari utilizzando gli ampi mezzi a tua disposizione (granate, missili ecc.).R.H.: 386 DX 4 MB.
PC Floppy disks L. 69.000
AMIGA 1Mb L. 59.000

CASINO' COLLECTION
Raccolta di principali giochi d'azzardo quali: BARRACAT, DADI, BLACKJACK, VIDEO-POKER, ROULETTE, ECC. R.H. 386 + 2MB .
PC CDROM L. 55.000

CASTLES 2
Gioco di Strategia co ambientazione medioevale. Costruisci il tuo castelllo e difendilo dall'attacco del nemico. L'elevato dettaglio grafico della ricostruzione dei castelli e dei costumi dell'epoca unita a splendidi effetti sonori rendono il gioco incredibilmente realistico. R.H. 386SX 2MB
AMIGA CD 32. L. 49.000

CELEBRITY POKER
In questa simulazione di poker, puoi addirittura giocare contro attori famosi come Johnathan Frakes (Star Trek) ed altri ancora. Immagini in full motion video e sonoro digitalizzato ne arricchiscono la giocabilità portandolo ad essere uno dei migliori giochi del suo genere.
PC CDROM L. 79.000

CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE
Dalla KOEI, casa specializzata nella creazione di giochi strategici, un vero capolavoro ambientato in Irlanda all'epoca dei Celti. Fino ad 8 personaggi contemporaneamente fino a 4 giocatori. R.H. 386 + 2MB.
PC CD ROM L. 95.000

CHAMP. MANAGER ITALIA 95
Stupendo manageriale di calcio. Contiene tutto il campionato italiano 94-95 serie A e B comprese le coppe europee. Compravendita giocatori, definizione delle tattiche di gioco e delle formazioni sono alcune delle strategie che se adottate con accuratezza ti permetteranno di vincere il campionato!
R.H. (vers.PC): 386DX, 2MB, VGA.
FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks L. 29.000
AMIGA 1MB L. 29.000

THE CHAOS ENGINE
l'ormai più che famoso sparatutto con vista tridimensionale dall'alto che ha creato uno stile di gioco. Grafica a 256 colori e sonoro digitalizzato. 16 livelli di gioco per 1 o 2 partecipanti. R.H. 385 + 2MB. Disponibile per:
PC Floppy Disks L. 55.000
PC CDROM L. 55.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

CRUISE FOR A CORPSE

Avventura grafica ambientata su di una nave da crociera. Ti ritroverai nei panni di un ispettore di Polizia a dover indagare sull'omicidio di un passeggero. Ispirata ad uno dei più famosi romanzi "gialli" con un nuovissimo sistema "cinematico" per le animazionil. R.H. 386 SX 2MB Ram. Disponibile per:

PC-CDROM L. 35.000
PC Floppy Disks L. 35.000
AMIGA 1MB L. 35.000

CYBERIA

Avventura spaziale. Il gioco si svolge alternando sequenze di simulazione di volo spaziale a fasi di sparatutto e fasi di avventura in 3D. Lo scopo del gioco è quello di distruggere gli alieni che hanno invaso la terra. R.H: 486DX+4MB .

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L.94.000

CYBERSTRIP BLACKJACK

Incredibile Strip BlackJack completamente digitalizzato e con filmati in full motion. DISPONIBILE PER :

PC CDROM L. 79.000

CYBERSTRIP POKER

Incredibile Strip Poker completamente digitalizzato e con filmati in full motion. DISPONIBILE PER :

PC CDROM L. 79.000

CYBERWAR

Avventura ambientata nel futuro con 1800 MB di dati di gioco. 10 differenti stili di gioco tratto dal film "Il Tagliaerbe", devi districarti nel mondo della realtà virtuale. R.H. 486DX+4MB. DISPONIBILE per

PC CD ROM L. 89.000

CYCLEMANIA

Una emozionante gara motociclistica caratterizzata da oltre 400 MB di filmati reali e 6 diversi titpi di Moto. Miriadi di ostacoli e diversi livelli di difficoltà lo rendono un gioco più che appassionante. R.H. 386 + 4MB. Disponibile per

PC CDROM L. 99.000

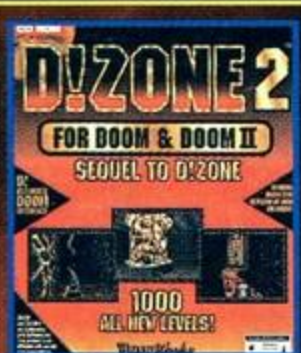
CYCLONES

Sparatutto arcade stile Doom. Effetti in full motion video, sonoro digitalizzato danno vita ad un'azione spettacolare nelle varie missioni in cui devi distruggere i robots nemici. R.H.: 486DX+4MB.

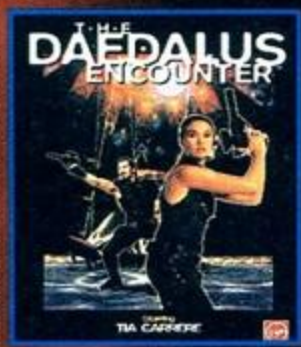
PC CD ROM L. 99.000

D-ZONE

Data disk per DOOM e DOOM 2 con mappe, nuovi livelli ed editor La versione Floppy contiene 75 livelli. la versione CDROM contiene oltre 900 livelli.

PC FLOPPY DISKS L. 39.000
PC CDROM L. 39.000

D-ZONE 2

Ulteriori 1000 nuovi livelli per DOOM e DOOM 2 ed una nuova utility che permette di aggiungere nuovi ostacoli, modificare i livelli di difficoltà, e tante altre ulities. Disponibile per

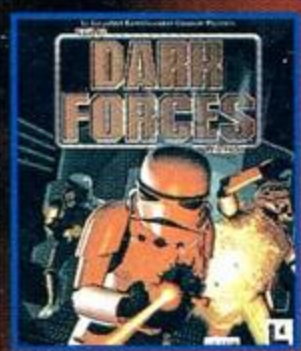
PC CDROM L. 65.000

DAEDALUS ENCOUNTER

Avventura spaziale con oltre 2 ore di digital video ed animazioni 3D. Diverse trame a seconda delle scelte che si effettuano durante il gioco, attraverso 3 livelli di difficoltà. Un titolo da non perdere R.H. 486 8MB Ram MANUALE IN ITALIANO

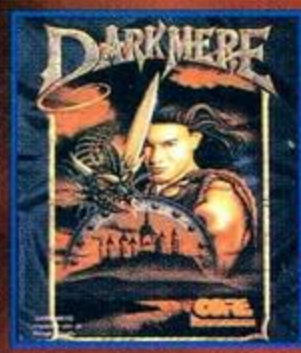
Disponibile per PC CDROM L. 109.000

DAEMONSGATE

Gioco di ruolo ambientato in un'epoca fantastica. Oltre 3000 schermate ed un dizionario di oltre 70000 vocaboli lo rendono un best seller nel suo genere. Include anche una videocassetta VHS. R.H.:386SX +1MB.

PC CDROM. L. 76.000

DARK FORCES

Sparatutto arcade della serie "Guerre Stellari". Gioco di proporzioni realmente eccezionali con grafica e sonoro degne del film che ha sottolienato il successo da oltre 15 anni. Oltre 10 tipi di armi da fuoco e un numero di livelli impressionante lo rendono un gioco unico nel suo genere. R.H.: 386DX + 8 MB RAM.

DISPONIBILE: PC CDROM L. 89.000

DARKMERE

Avventura grafica tridimensionale isometrica. In un mondo fantastico devi uccidere il grande drago per potere avere libero accesso al trono. MANUALE E SCREEN TEXT IN ITALIANO. AMIGA L. 55.000

DARKSEED

Splendida avventura Fantascientifica. Al risveglio da una notte piena di incubi ti ritroverai in una dimensione parallela. piena a di mostri terrificanti. Numerose locazioni da esplorare in entrambi i mondi, enigmi da risolvere, interattività con i personaggi del gioco, oltre ad un'eccezionale grafica ispirata ad una famosissima serie cinematografica ne fanno un titolo da non perdere. R.H. 386DX 4MB

Disponibile per CDROM L. 39.000
per AMIGA. L. 35.000

DARKSIDE OF XEEN

Della serie Might & Magic, si tratta di un' avventura stile fantasy con visuale in prospettiva e sequenze grafiche cinematografiche. Centinaia di mostri ed oggetti . R.G. 386 + 2MB.

PC Floppy L. 55.000

Giochi di ruolo della SSI con ambientazione in epoca fantastica della serie Dungeons & Dragons. Dopo aver creato il tuo team di battaglia, devi esplorare un mondo immaginario abitato da mostri e maghi. Azione e suspense continua! R.H. 386DX + 2MB.

Darksun:Shattered Lands

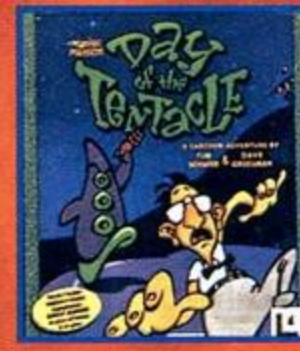
FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks L. 89.000
PC CD ROM L. 89.000

Darksun:Wake of the Ravenger

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L. 98.000

DAWN PATROL

Simulatore di volo ambientato nella I Guerra Mondiale. 13 tipi di aerei compreso il famoso Fokker del Barone Rosso. Battaglie all'ultimo sangue in un gioco praticamente interminabile. REQUISITI HARDWARE: 386DX + 4MB.

PC CD ROM L. 79.000
PC Floppy Disks L. 69.000
AMIGA 1MB L. 55.000

DAY OF TENTACLE

Splendida avventura grafica stile cartone animato. Mille stranezze, mille trabocchetti, comicità assicurata dagli splendidi dialoghi in italiano, per uno dei titoli migliori mai prodotti dalla Lucas. All'interno del gioco stesso un'incredibile sorpresa......... R.H. 286 1MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 49.000

DEFENDER OF THE EMPIRE

data disk del famoso TIE FIGHTER, simulatore di volo ispirato al film Guerre Stellari. Tantissime missioni aggiuntive per continuare la difesa dell'Impero. Richiede Tie Fighter.

PC Floppy disks L. 37.000

DEFINITIVE WARGAME COLLECTION

Una fantastica collection dedicata agli amanti del genere wargame: DECISIVE BATTLES of the AMERICAN CIVIL WAR vo. 1, 2 e 3; GOLD OF THE AMERICAS; BATTLEFRONT; REACH FOR THE STARS; WARLORDS; CONQUEST OF JAPAN; D-DAY:The Beginning of the End; GLOBAL DOMINATION; WHEN TWO WORLDS WAR; BATTLES OF NAPOLEON; SWORD OF ARAGON; WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS. Inoltre contiene 26 scenari aggiuntivi per Battles of Napoleon, 40 per Wargame Construction set 2, 27 per Decisive Battles of American Civil War e 37 per Battlefront!!

Disponibile per PC CDROM L. 89.000

DELTA 5

Simulatore di volo spaziale con grafica tridimensionale stile realtà virtuale. La velocità e il fine dettaglio degli sprite grafici rendono il gioco molto realistico. R.H.: 386DX + 4MB.

FORMATI DISPONIBILI:

PC CD ROM L. 87.000
PC Floppy Disks L. 84.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

DESCENT
Gioco di azione arcade stile Doom. Ambientato nelle profonde miniere di Plutone devi impedire la collisione del pianeta con la Terra attarverso 30 entusiasmanti livelli. Fino a 4 giocatori anche via modem. R.H. : 386DX + 4MB.

PC CD ROM L. 79.000
PC Floppy Disks L. 79.000

DETROIT
Gioco di simulazione manageriale. Quale presidente di una compagnia automobilistica Devi sviluppare la produzione e la tecnologia dei tuoi automezzi diffondendone al meglio la distribuzione nel mondo. Possibilità per 4 giocatori anche via modem. (vers. PC).R.H.: 386 + 2MB

PC Floppy Disks L. 69.000
AMIGA L. 64.000
PC CD ROM L. 69.000

DIGITAL DREAMWARE
Splendido CDROM interattivo. Compilations multimediale di video e colonne sonore fantastiche. Parti per questo affascinante viaggio nel mondo virtuale di Digital Dreamware. Divertimento assicurato R.H. 386 4MB Ram. Disponibile per PCD CDROM L. 55.000

DOG FIGHT
Bellissimo simulatore di volo con possibilità di scelta tra 12 leggendari aerei della I Guerra mondiale fino ai giorni nostri. Prova di persona se è più semplice pilotare uno Spitfire o un Mig 23! R.H. : 286+1MB RAM

PC CD ROM L. 33.000
PC Floppy Disks L. 33.000
AMIGA L. 33.000

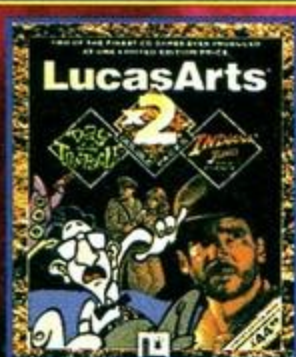
DOMINUS
Genere Strategia. Impersonando l'Imperatore di un territorio immaginario, dovrai difenderti dagli attacchi di una miriade di strani gruppi che tentano di invadere il tuo Regno minando pericolosamente le risorse umane e commerciali. Battaglie all'ultimo sangue addirittura contro strani mostri mutanti, che potrai vincere solamente optando per le giuste scelte strategiche....Disponibile per

PC Floppy disks L. 89.000
PC CDROM L. 89.000

DOOM 1 & 2 TOOLKIT
Contiene oltre 900 nuovi livelli per DOOM. Nuove grafiche e nuovi effetti sonori. Comprende anche l'editor per nuovi livelli e per la grafica (inclusi trucchi e cheat mode.

PC CD ROM L. 35.000

DOOM 2
Sparatutto arcade in soggettiva. Il gioco più famoso nel suo genere. Ogni commento ulteriore sembra superfluo. Longevità e grafica eccezionale. R.H.: 386 DX + 4MB RAM.

PC CD ROM L.129.000
PC Floppy Disks L. 99.000

DOUBLE PACK-LUCAS ARTS
DAY OF THE TENTACLE (Avventura grafica ad alto contenuto umoristico), INDIANA JONES ALLA SCOPERTA DI ATLANTIDE (Avventura grafica. Il quarto episodio dedicato a Indiana Jones). REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM. FORMATI DISPONIBILI:

PC CD ROM L. 89.000

DRAGON LORE
Avventura grafica tridimensionale ambientata in un'epoca fantastica. Il viaggio attraverso le segrete del castello guidato dal grande mago ti permetterà di svegliare il drago che ti aiuterà a distruggere le legioni del Chaos. R.H.: 486DX + 4MB.

PC CD ROM L. 82.000

DRAGONSTONE
Gioco di ruolo ambientato in un mondo fantastico in cui dovrai esplorare terre sconosciute e sconfiggere le orde demoniache. Ricco di colpi di scena metterà a dura prova la tua abilità. MANUALE IN ITALIANO

AMIGA L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 55.000

DREAMWEB
Stupenda avventura ambientata nel futuro. Tecnologia, mistero ed avventura si fondono in simbiosi dando origine a 4000 frames e ad effetti digitalizzati unici! R.H.: 386DX + 4MB

PC CD ROM L. 84.000
PC Floppy Disks L. 82.000
AMIGA 1200. L. 65.000
AMIGA 1MB L. 72.000

DRUG WARS
Avventura con tecnologia laser. Nei panni di un poliziotto della squadra anti-droga, devi sgominare i narcotrafficcanti in Sud America. R.H. 386SX + 2MB RAM.

PC CDROM L. 72.000

COMPILATION
con Dune 2, splendido gioco strategico ispirato al famosissimo film di fantascienza, e LURE OF TEMPTRESS, una splendida avventura grafica ambientata in un mondo fantastico dove dovrai sconfiggere le creature del male, utilizzando un sistema innovativo per interagire con i personaggi che incontrerai durante lo svolgimento dell'avventura. R.H. 386DX 4MB Ram.

Disponibile per CDROM L. 39.000

DUNE 2
Gioco di strategia stile Sim-City. Devi costruire la tua citta' distruggendo le due famiglie avvbersarie per ottenere il pieno controllo del pianeta. R.H. 386DX + 2MB (vers. PC).

PC Floppy disks L. 35.000
AMIGA L. 35.000

DUNGEON MASTER 2
Non si era ancora visto nulla di simile al mitico "The Legend of Skullkeep" Nuove incredibili creature daranno vita a combattimenti in tempo reale caratterizzati da una grafica semplicemente UNICA.

PC CDROM L. 109.000

EARTHSIEGE
Simulazione di combattimento tra robots. Devi difendere la terra dall'invasione di violenti robots attraverso 45 missioni utilizzando molteplici tipi di armi. Grafica iper-dettagliata. R.H.: 386DX+4MB.

PC CD ROM L. 89.000
PC Floppy Disks L. 78.000

EARTHSIEGE EXPANSION DISK
Nuove missioni, nuovi personaggi e nuovi armamenti in questa entusiasmante espansione per Earthsiege. Disponibile per

PC-CDROM L. 42.000

E.A. TOP TEN PACK
Compilations contenente KASPAROV'S GAMBIT, GRAND SLAM BRIDGE, PGA TOUR GOLF, SEAL TEAM, XENOBOTS, CHUCK YEAGER'sAIR COMBAT, WING COMMANDER 2, ULTIMA 7, INDIANAPOLIS 500 e THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES. R.H. 386 2MB Ram

Disponibile per PC CDROM L. 69.000

ECSTATICA
Avventura grafica che sfrutta una nuovissima tecnologia tridimensionale. Con oltre 200 sequenze animate dovrai affrontare un orribile incubo pieno di torture demoni ed orribili mostri. R.H.: 486SX + 4MB.

PC CD ROM L. 99.000
PC Floppy Disks L. 75.000

ELDER SCROLL: THE ARENA
Gioco di ruolo in soggettiva ambientato in un'epoca fantastica. Puoi scegliere tra 18 personaggi diversi, 80 magie ed oltre 2500 oggetti magici attraverso 400 diverse città. R.H.: 386DX + 4MB.

PC CD ROM L. 96.000

EMPIRE DE LUXE
Gioco di guerra strategico ambientato durante la II Guerra mondiale. E' uno dei classici del genere Wargame, caratterizzato da grafica Hi-res, vari livelli di difficoltà e la possibilità di gioco via modem o link fino a 6 persone. PC CDROM L. 59.000

ENCHARTA 1995
ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE. 26000 ARTICOLI, 8000 IMMAGINI, 800 MAPPE, 100 ANIMAZIONI 8 ORE DI SONORO.
REQUISITI HARDWARE:
386SX + 4MB RAM. WINDOWS 3.1

FORMATI DISPONIBILI: PC CD ROM L.119.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

EPIC
Epic è un simulatore di volo spaziale. Alla guida di un caccia interstellare devi combattere i trasgressori intergalattici attraverso 11 missioni. Grafica vettoriale e vari tipi di armamenti.
AMIGA 1MB L. 35.000

EYE OF THE BEHOLDER 2
Gioco di ruolo stile fantasy ambientato all'interno di un castello. Nuovi mostri e nuovi personaggi per una trama ancora più avvincente della precedente.
Amiga L. 39.000

EYE OF THE BEHOLDER 3
Gioco di ruolo. Continua la serie di Eye of the beholder. Nuove avvrnture, niovi dungeons da esplorare, armi e magie sempre più potenti contro nemici ancora più agguerriti. Splendidi gli effetti sonori che ti accompagneranno per tutto il gioco. R.H. 386 DX 4MB
Disponibile per PC FLOPPY DISKS L. 32.000

F117 / A
Simulatore di volo dedicato al F117. Varie missioni disponibili ambientate nei più favomi territori di guerra del mondo. Realismo e grafica ad alto livello sono le principali caratteristiche di questo capolavoro. REQUISITI HARDWARE: 386 + 2MB RAM.
PC CD ROM L. 33.000
AMIGA L. 39.000

F15 STRIKE EAGLE 3
Simulatore di volo dedicato al famoso F15. Innumerevoli missioni metteranno a dura prova la tua abilità di pilota e mitragliere. A disposizione tantissime armi intelligenti. R.H.: 386 + 4MB RAM. FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 38.000
PC Floppy Disks L. 38.000

F15 STRIKE EAGLE 2
Simulatore di volo dedicato al F15. Numerosissime missioni ed altrettanti armamenti in un appassionante insieme di battaglie che ti condurranno alla vittoria a patto che abilità e scaltrezza siano superiori a quelle dei tuoi nemici. FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 38.000

FORMULA 1 GRAN PRIX
E' in assoluto la più completa simulazione di guida di Formula 1. 5 livelli di difficoltà, 16 diversi circuiti ricostruiti con accuratezza fungeranno da test pe le tue doti di pilota professionista. R.H.: 386D + 2MB RAM
AMIGA L. 43.000
PC CDROM L. 38.000

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION
Dalla Domark, una gara automobilistica professionale. Puoi ripercorrere i 16 Gran Premi reali impersonando uno dei veri piloti di F1 appartenente ad uno degli 8 Team ufficiali. 3 livelli di difficoltà in varie condizioni ambientali con possibilità di gioco per 2 giocatori. Disponibile per AMIGA 1MB. L. 59.000

FALCON 3.0
Il più bel simulatore di aerei da guerra mai realizzato. Piloterai fino ad 8 jets nelle più famose battaglie in Medio Oriente. Possibilità di gioco via modem o via Link-cable. R.H. 386 + 4MB RAM. DISPONIBILE per
PC Floppy disks L. 39.000
PC CDROM. L. 39.000

FANTASY MANAGER
Simulatore manageriale di calcio. Compravendita giocatori, studio delle tattiche e strategie, allenamenti, creazione delle formazioni più idonee, il tutto volto a vincere il campionato. R.H.: 386 + 2MB RAM. (vers. PC).
PC Floppy Disks L. 33.000
AMIGA L. 39.000

FIELDS OF GLORY
Gioco di guerra strategico ambientato durante le battaglie napoleoniche. Puoi comandare l'esercito francese, inglese o prussiano rivivendo le più famose battaglie come Waterloo.R.H.: 386 + 2MB RAM.
AMIGA L. 65.000
AMIGA 1200 L. 73.000
AMIGA CD 32 L. 63.000
PC Floppy Disks L. 44.000
PC CDROM L. 44.000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Ogni commenti è superfluo. Si tratta del miglior gioco di calcio attualmente presente su Amiga e Pc. R.H.: 486DX + 4MB RAM.(vers.PC disks), 486DX + 8MB (vers. CDROM).
AMIGA L. 59.000
PC Floppy Disks L. 68.000
PC CDROM L. 86.000

FIGHTER WINGS
Nuovo simulatore di volo che ti porrà alla guida dei più potenti e famosi caccia da combattimento del mondo. Il tutto supportato da una splendida grafica SVGA ed un nuovissimo generatore di fondali che calcola i dati i tempo reale basandosi su mappe reali dei territori che dovrai sorvolare. Possibilità di gioco fino a 3 giocatori anche via MODEM. R.H. 386DX 4 MB Ram
Disponibile: PC FLOPPY DISKS L. 79.000
PC-CDROM L. 79.000

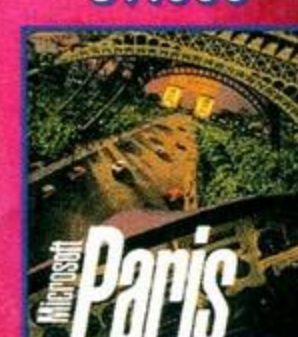
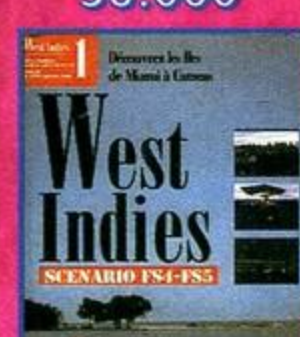
FIRST ENCOUNTER
L'attesissimo seguito di Elite 2. 50 anni dopo, baroni e pirati hanno invaso lo spazio. Le tue missioni intergalattiche sono sempre più difficili e pericolose. Nuove armi ed incredili innovazioni tecnologiche ti aiuteranno in questa affascinante avventura. Splendide le animazioni in full motion video della versione CDROM. R.H. 386 4MB Ram. Disponibile per PC CDROM L. 89.000
PC FLOPPY DISKS L. 79.000

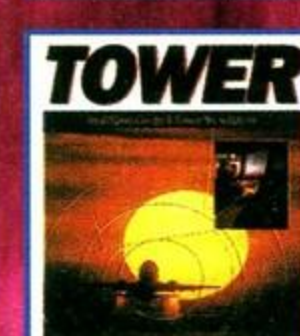
FLASHBACK
Eccezionale avventura grafica a scorrimento. Ti ritroverai in un mondo alieno popolato da esseri malvagi. A te il compito di ritrovare la via di casa. Splendide le sequenze cinematiche che caratterizzano questa vresione per CDROM. R.H. 386 4MB Ram
PC CDROM L. 74.000

FLIGHT SIMULATOR 5.1
La nuova versione per CDROM include più di 250 nuovi aeroporti, nuove cockpits, nuove condizioni ambientali (nebbia ecc), grafica REALE digitalizzata! Suoni molto più realistici, possibilità di gestione volo strumentale.
PC CDROM L. 73.000
PC FLOPPY DISKS L. 73.000

British Isles 63.000 — Caribbean 54.000 — Europe I 95.000

Italy 119.000 — Japan 59.000 — Las Vegas 99.000

New York 53.000 — Paris 52.000 — Washington DC 86.000

West Indies 69.000 — USA East 84.000 — USA West 84.000

FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP
Questa stupenda utility dedicata a Flight Simulator 5.X ti permette di creare qualsiasi aereo editando addirittura le caratteristiche di volo, piani di volo, colori ecc. Disponibile per:
PC CDROM L.109.000

FLIGHT SIMULATOR TOWER
Ora la responsabilità della vita di migliaia di passeggeri è nelle tue mani. Visuale digitalizzata a 360° ti permette il controllo totale delle operazioni di smistamento dell'intenso traffico aereo. nei pricipali aeroporti.
PC CDROM L.109.000

FLIGHT LIGHT
Uno dei più noti simulatori di volo della Sublogic che vanta oltre 2.500.000 copie vendute. Sicuramente uno dei simulatori più vicini alla realtà.
Disponibile per
PC CDROM L. 59.000

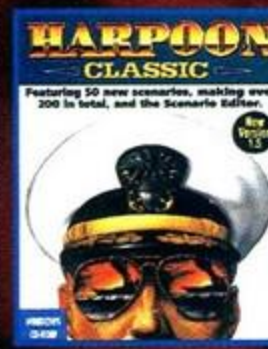
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

HARPOON 2 D. DISK COLD WAR
Data disk per Harpoon 2. 15 nuovi scenari ambientati durante la guerra fredda
Disponibile per
PC FLOPPY DISKS L. 55.000

HARPOON 2 D. DISK WEST PAC
Data disk per Harpoon 2. 15 nuovi scenari ambientati nel Pacifico
Disponibile per
PC FLOPPY DISKS L. 55.000

HARPOON CLASSIC
Gioco di strategia navale. Possibilità di ricostruire le più famose battaglie navali della storia utilizzando le migliori navi dell'esercito americano e muovendosi in oltre 200 scenari diversi. R.H. 386DX + 4MB RAM.

PC CDROM L. 55.000

HEIMDALL 2
Gioco di ruolo ispirato alle leggende vichinge. Devi partire per una difficilissima missione, attraverso e i tre mondi magici devi recuperare le armi delgi dei per ristabilire la pace e sconfiggere il malvagio Loki. Grafica in stile cartone animato ed enigmi sempre più complessi ti coinvolgeranno in questa splendida avvventura. R.H. 386 DX 4MB
PC FLOPPY DISKS L. 79.000
PC-CDROM L. 74.000
AMIGA L. 65.000
AMIGA 1200 L. 69.000
AMIGA CD32 L. 59.000

HELL

Incredibile quanto stupefacente avventura grafica ambientata nell'anno 2095. Impersonando un fuggitivo contro lo Stato dovrai provate la tua innocenza. Il gioco è arricchito da grafica ad alta risoluzione e da filmati in full-motion. R.H:386+4 MB.
DISPONIBILE: CDROM L. 99.000

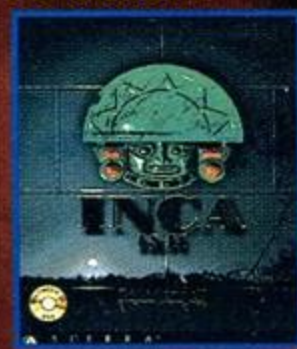
HERETIC
Una splendida avventura ambientata in un mondo virtuale medievale stile fantasy, con visuale in prospettiva. Grafica ad altissimo livello ti trasmette la sensazione di essere realmente dentro all'avventura.
PC CDROM L. 109.000

HIGH SEAS TRADERS
Simulazione strategica ambientata nel diciassettesimo secolo. Al comando della tua nave ripercorri le antiche rotte commerciali dalla Spagna all'Oriente, attraverso il Nuovo Continente, ma......... Attenzione ai pirati. R.H. 386 4MB Ram
PC CDROM L. 84.000
PC Floppy Disks L. 75.000
Amiga 1200 L. 67.000

HIGH OCTANE
Una stupefacente gara automobilistica ambientata nel 21° secolo arricchita da numerosi armamenti per "spazzare via " i tuoi avversari. 6 tipi di auto ed ampia gamma di armi.
PC CDROM (english) L.109.000
PC CDROM (italiano) L.129.000

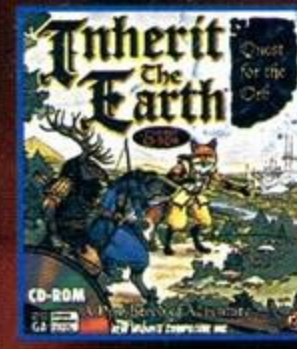
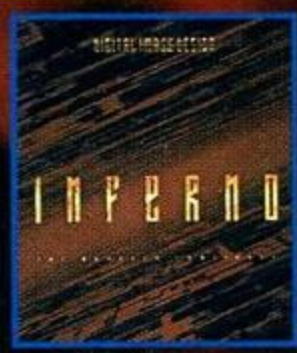
COMPILATION CONTENENTE:

HOOK (avventura ispirata al famoso film) LEGEND OF KYRANDIA (avventura ambientata in un mondo fantastico). REQUISITI HARDWARE: 386DX + 2 MB RAM.
PC CD ROM L. 52.000

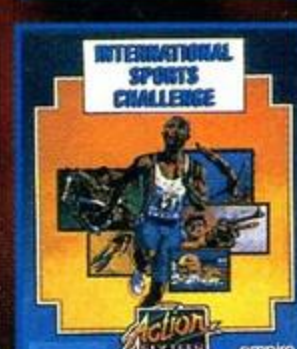
HUMANS 1 & 2
Compilation che racchiude in un'unica confezione i due episodi del famosissimo gioco di piattaforme "Humans". ttraverso la rievocazione delle più importabnti scoperte dell a preistoria, il fuoco, la ruota, ecc.... dovrai affrontare gli oltre 150 livelli pieni di ogni tipo di avversità che qualsiasi uomo delle caverne non vorrebbe mai affrontare.
PC-CDROM L. 19.000

INCA COLLECTION
Eccezionale pezzo da collezione, racchiude INCA 1, INCA 2 e un CD AUDIO contenente le colonne sonore originali dei giochi. R.H. 386 2MB
Disponibile per
PC CDROM L. 75.000

INDIANA JONES FATE ATLANTIS
Il Quarto episodio, mai uscito nei cinema, del più famoso archeologo di tutti i tempi. Questa volta ti ritroverai alla scoperta della città perduta di Atlantide. Splendidi gli enigmi da risolvere e la trama cxhe si svilupperà in maniera sempre diversa a seconda dei passi che compierai. R.H. 286 2MB Ram ITALIANO
Disponibile per PC CDROM L. 49.000

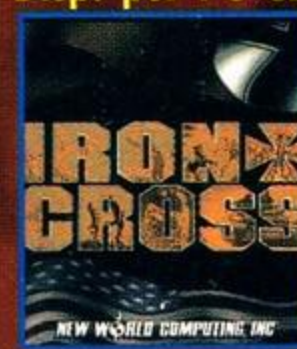
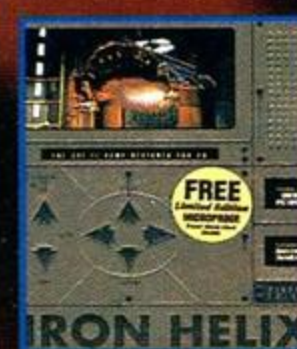
INDY CAR RACING
Uno dei migliori simulatori di guida. Campionato Indy americano, 8 circuiti super dettagliati con possibilità di scelta tra oltre 30 piloti ed automobili e possibilità di intervento sulle caratteristiche di ogni singola auto. REQUISITI HARDWARE: 386DX+4MB.
FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy Disks L. 69.000

INDY CAR RACING TRACK PACK
DATA DISK PER INDY CAR RACING CONTENENTE 7 NUOVI CIRCUITI
FORMATI DISPONIBILI:
PC Floppy Disks L. 39.000

INHERIT THE EARTH
Un'avventura che vanta oltre 4 ore di grafica stile cartone animato in animazione e suoni ed effetti sonori stereofonici. Ambientata in un mondo di fantasia potrai modificarne la trama a seconda delle decisioni che adotterai. R.H. 386 + 4MB RAM.
PC Floppy Disks L. 69.000
PC CDROM L. 69.000

INFERNO
Simulatore di volo spaziale. Al comando della più potente astronave dell'universo devi distruggere i parassiti alieni. Texture di grafica superveloce e numero di missioni infinito. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
PC CD ROM L.109.000

INNOCENT TILL CAUGHT
Avventura grafica ambientata nel futuro. Attraverso un mondo interstellare, Devi recuperare i soldi necessari per pagare il tuo debito evitando mille insidie! R.H.: 386DX + 4MB.
PC CD ROM L. 63.000

INTERPLAY CLASSIC COLL.
COMPILATION CONTENENTE: OMAR SHARIFF BRIDGE (gioco da tavolo) RUSSIAN 6 PACK (rompicapo), SOLITAIR (solitario a carte per Windows), CHESS (scacchi). REQUISITI HARDWARE: 386SX + 2 MB RAM
PC CD ROM L. 79.000

INTERNATIONAL SPORT CHALL.

Contiene 6 diverse disci-pline dal tiro al bersaglio alla maratona. Grafica in 3D e possibilità di competizione per 4 giocatori. Registra il tuo record mondiale per ogni evento!.
PC CDROM L. 35.000
PC Floppy disks L. 35.000
AMIGA L. 35.000

IRON ASSAULT
Simulatore Futuristico. Guida il tuo Robot in battaglia, oltre 50 missioni, in ambienti differenti, scegli le giuste tattiche e gli armamenti adatti per portare a buon fine la missione. possibilità di gioco anche con 2 PC R.H. 486 SX 25 4MB Ram
Disp. per PC CDROM (man. ITALIANO) L. 85.000

IRON CROSS
Gioco strategico di guerra. Al comando delle forze alleate devi ricreare 12 battaglie storiche della seconda guerra mondiale tra cui il famoso sbarco in normandia.R.H.:386DX + 4MB.
PC Floppy Disks L. 73.000
PC CDROM L. 76.000

IRON HELIX

Avventura grafica ambientata nel futuro. Al controllo di un robot devi prevenire una guerra intergalattica che un virus liberato dalle forze del male, sta cercando di scatenare. R.H.: 386DX + 4MB + SUPERVGA.
PC CD ROM L. 89.000

ISHAR 3
GIOCO DI RUOLO AMBIENTATO NELLA FANTASIA. UN VIAGGIO ATTRAVERSO LE PORTE DEL TEMPO FRA MAGIE, DRAGHI E COMBATTIMENTI.
AMIGA 1MB L. 64.000
PC Floppy Disks. L. 79.000
PC CD ROM L. 75.000

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

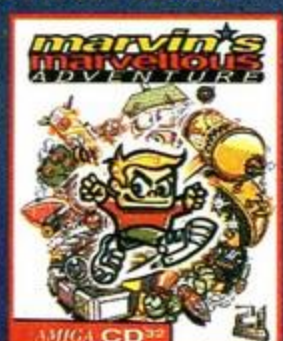
MAABUS
Spettacolare avventura grafica che sfrutta in appieno le capacità di 3 CDROM. Ambientazione spaziale, grafica ed effetti 3D, sonoro digitalizzato uniti ad una trama avvincente rendono questo titolo un capolavoro nel suo genere. R.H. 486 33 4MB
Disponibile: PC CDROM L. 99.000

MACHIAVELLI THE PRINCE
Uno stupendo gioco di strategia dalla Microprose ove puoi raggiungere addirittura la conquista del Mondo! Giuste strategie politiche, economiche e religiose saranno indispensabili per uscire dal gioco vincitore. R.H. 386 + 4MB . PC CDROM L. 99.000

MAGIC CARPET
Avventura grafica ambientata in un mondo di fantasia. Alla guida di un tappeto volante devi combattere una schiera di agguerritissimi nemici. TESTO IN ITALIANO! R.H.: 486DX + 8MB. PC CD ROM L. 99.000

MAGIC CARPET - DATA DISK HIDDEN WORLDS
35 nuovi mondi da conquistare, nuovi personaggi, nuove magia ancor più potenti. Disponibile per
PC CDROM L. 59.000

MAGIC CARPET PLUS
Questa versione comprende il gioco originale più il data disk Hidden Worlds. Oltre 75 livelli di cui 20 con opzione multi player. Supporto Network fino a 8 giocatori. La confezione include anche gli speciali occhiali per la visione in 3D.
PC CDROM L. 119.000

MANCHESTER UNITED PREM.LEAGUE
Splendido gioco di calcio stile Sensible Soccer, con visuale dall'alto. Rivoluzionario sistema con griglia tattica per l'editor delle tattiche. Infortuni, squalifiche, oltre 2500 giocatori con caratteristiche tecniche e somatiche reali rendono questa simulazione incredibilmente realistica. Disponibile per
AMIGA CD32 L. 66.000

MARVIN'SMARVELLOUS ADVENTURE
Gioco di piattaforme Nei panni di Marvin devi consegnare pizze a domicilio, attraverso 5 mondi diversi in altrettante dimensioni, affrontando nemici, mostri, trappole, enigmi, sottogiochi nascosti, e mostri di fine livello. Speriamo almeno nella mancia....... Disponibile per AMIGA CD32. L. 66.000

MASTER OF MAGIC
Gioco di ruolo stile fantasy. Devi combattere contro gli esseri malvagi utilizzando molteplici strumenti magici. Grafica e sonoro ad altissimo livello. R.H. 486DX + 4 MB
PC CD ROM L. 83.000

MEGADOOM 2
Altri 1500 NUOVI LIVELLI per DOOM, DOOM 2 ed HERETIC!! più naturalmente altre e sempre nuove utilities. Disponibile per
PC CDROM L. 39.000

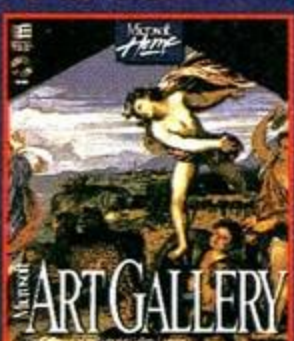
MEGARACE + BLOODNET
Raccolta di due best-sellers: MEGARACE e BLOODNET, il tutto in una bellissima confezione completa di manuali in ITALIANO.
PC CDROM L. 59.000

MEGA TRAVELLER 2
Esplora una gigante galassia alla rierca di un misterioso artefatto che può distruggere il mondo. Oltre 127 mondi da visitare e almeno 500 milioni di chilometri quadrati da esplorare interagenddo con strani caratteri alla guida di svariati mezzi spaziali. Disponibile per
PC CDOM L. 35.000
PC Floppy disks L. 35.000
AMIGA L. 35.000

MENZOBERRANZAN
Gioco di ruolo della SSI ambientato in un regno immaginario popolato da maghi, elfi, gnomi e mostri di ogni genere. Alta risoluzione e possibilità di stampare le mappe. R.H.: 386DX + 4MB+SVGA
PC CD ROM L. 89.000

METAL MARINES
Gioco di Strategia con prospettima tridimensionale, ambientato nel futuro. Grafica SVGA per 20 scenari in cui dovrai difendere la terra dagli attacchi dei Zorgeuf, e ricostruire le città distrutte. R.H. 486 4MB Ram
PC Floppy disks L. 72.000

MICROCOSM
AFFASCINANTE SPARATUTTO AMBIENTATO ALL'INTERNO DEL CORPO UMANO. Grafica ad altissima definizione e sonoro impareggiabile. FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA CD 32 L. 69.000

MICRO MACHINES 2
Dalla Codemasters finalmente anche su PC la conversione del gioco che ha spopolato nel mondo delle consolle. La versione personal include anche il CONSTRUCTION KIT per personalizzare auto e percorsi. R.H.386 + 4MB.
PC Floppy disks L. 75.000
PC CD ROM L. 85.000

MICROSOFT ART GALLERY
Splendida Enciclopedia ispirata alla famosissima "National Art Gallery of London" Visita guidata attraverso 2000 dipinti realizzati da alcuni fra i pittori più noti: Rembrandt, Picasso, Michelangelo, ecc.... R.H. 386SX 4MB Ram Windows 3.1
Disponibile per PC-CDROM L. 75.000

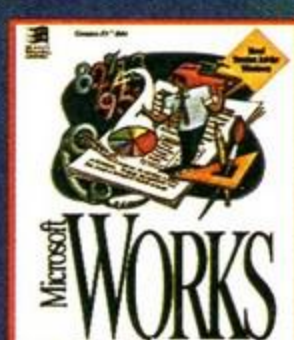
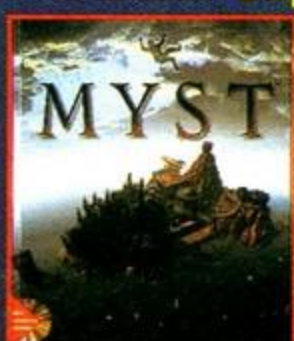
MICROSOFT DINOSAURS
Della serie Microsoft Home, un'enciclopedia completa sui dinosauri, con oltre 1000 immagini ed un tour guidato all'epoca di oltre 150 milioni di anni fa'. Disponibile per
PC CDROM L. 75.000

MICROSOFT BOOKSHELF 94
Una delle più complete enciclopedie ricca di informazioni, immagini, filmati ed animazioni sui più svariati argomenti.
PC CDROM L. 75.000

MICROSOFT DANGEROUS CREATURES
Sempre della serie Microsoft Home questo programma contiene tutte le informazioni sugli animali selvatici di tutto il mondo. Oltre 100 filmati e centinaia di stupende immagini digitalizzate lo rendono un prodotto educativo di sicuro interesse.
PC CDROM L. 75.000

MICROSOFT FINE ARTIST
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette addirittura di creare storie a fumetto, adesivi, posters grazie anche alle centinaia di disegni, clips ed immagini contenute sul CD. Disponibile per
PC Floppy Disks L. 75.000

MICROSOFT MAGIC SCHOOL HUMAN BODY
Sempre della serie Microsoft Home questo programma dedicato ai più giovani, serve per imparare correttamente il corpo umano attraverso un viaggio animato ed entusiasmante ricco di giochi ed enigmi. Disponibile per PC CDROM L. 75.000

MICROSOFT WORKS 3.0 per Windows
Uno dei programmi gestionali più completi sia per il lavoro che per la casa. Word Processor per creare lettere personalizzate, Spreadsheet per calcoli, budget di spesa ed altro ancora, Database per archiviare dati e nominativi, programma di Comunicazione per modem, programma di Grafica ed altre utility.
Disponibile per PC Floppy disks L. 75.000

MICROSOFT CREATIVE WRITER
Sempre della serie Microsoft Home questo programma permette di creare migliaia di lettere personalizzate, posters, cartoline, ed altro ancora. Contiene centinaia di Clip Arts con immagini del tutto esclusive, caratteri con effetti personalizzabili e tanto altro ancora. Disponibile per PC Floppy L. 75.000

MYST
Avventura grafica completamente digitalizzata ambientata su un isola in un mondo fantastico. Sonoro digitalizzato e voci campionate. Unico nel suo genere. R.H.: 386DX+4MB + WINDOWS 3.1.
PC CD ROM L. 125.000

COMPUTER ONE ®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

NASCAR RACING

Simulazione di guida. La nuova tecnologia per lo sviluppo della grafica 3D incrementa notevolmente il dettaglio delle immagini e contemporaneamente ne aumenta la fluidità. Possibilità infinite di set-up della pacchina. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
PC CD ROM L. 95.000
PC Floppy disks L. 73.000

NASCAR RACING TRACK PACK

7 NUOVI PERCORSI digitalizzati per il gioco di simulazione di guida più realistico mai realizzato! R.H. 386 4MB Ram(6mb per grafica Hi-Res) e ovviamante NASCAR
PC CDROM L. 69.000
PC Floppy disks L. 59.000

NBA LIVE 1995

La migliore simulazione di Basket mai creata per personal computer. Gioca con i giocatori di tutte le 27 squadre del campionato NBA. Schiacciate, stoppate, contropiede e tiro da tre punti, il tutto da diverse angolazioni. Possibilità manageriali ti permettono di comprare qualsiasi giocatore delle squadre avversarie. Fino a 4 giocatori. R.H.486 DX 8MB
Disponibile per PC CDROM L.129.000

NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2

Stupendo basket 5 contro 5 che utilizza una sofisticata tecnologia grafica 3D. Statistiche ufficiali NCAA con possibilità di modifica e di editing per personalizzazioni. Zoom sull'azione per un realismo ancor più efficace.
R.H. 386 + 2MB. PC CDROM L. 99.000

NERVES OF STEEL

Stupendo sparatutto alla "Doom" in prospettiva. Grafica tridimensionale possibilità di gioco in network e via modem, centinaia di ambienti da esplorare e varie armi a disposizione.. R.H. 486 + 4MB. Disponibile per
PC Floppy Disks L. 63.000
PC CDROM L. 63.000

NHL PA HOCKEY 1995

Il famoso gioco noto per essere il miglior simulatore di hockey al mondo. Contiene tutto il campionato NHL americano. Sonoro e voci digitalizzate. 386DX + 4MB RAM.+SVGA
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 99.000

NOCTROPOLIS

Avventura grafica. Impersoni un eroe che da solo, in una città semideserta, deve combattere contro i vampiri per salvare il mondo dalla dannazione eterna. R.H.: 386DX + 4MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 119.000

NOVASTORM

Il seguito di Microcosm, questa volta ambientato nello spazio. Scene in full motion e grafica superlativa. Uno dei migliori sparatutto. REQUISITI HARDWARE: 486DX + 4MB RAM.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 99.000

OPERATION BODY COUNT

Picchiaduro in Soggettiva stile Doom. Ambientato nel 2012 devi liberare gli ambasciatori tenuti in ostaggio da un gruppo di terroristi all'interno del Palazzo delle Nazioni Unite. 40 piani di grafica ed effetti sonori affascinanti. Possibilità di gioco via MODEM R.H. 386DX 4MB RAm
Disponibile per: PC-CDROM L. 64.000

OPERATION CRUSADER

Gioco strategico di guerra. Devi ricostruire la campagna d'Africa della II Guerra Mondiale nei panni delle forze tedesche o alleate. Il computer utilizza un nuovo tipo di intelligenza artificiale per coordinare i movimenti del nemico. R.H.: 386DX+4MB.
PC Floppy disks L. 79.000

OPERATION EUROPE

Dalla KOEI una fantsatica simulazione strategica ambientata durante la Seconda Guerra Mondiale. Potrete prendere parte alle più famose battaglie, impersonando i più famosi comandanti della storia. R.H. 386 + 2MB.
PC Floppy Disks L. 95.000
PC CDROM L. 95.000

MIDWAY

Gioco di strategia basato accuratamente sui fatti avvenuti nelle Midway il 4 giugno 1942, potrai impersonare un alto ufficiale dell'esercito americano o giapponese decidendo le sorti del conflitto. R.H. 386 + 2MB
PC Floppy Disks L. 59.000
PC CDROM L. 59.000

MORTAL COMBAT 2

IL MIGLIOR PICCHIADURO FINALMENTE COVERTITO ANCHE PER PERSONAL! OGNI ULTERIORE COMMENTO E' SEMPLICEMENTE SUPERFLUO. REQUISITI HARDWARE: 386+4MB.
PC CD ROM L. 75.000
PC Floppy disks L. 75.000

ORION CONSPIRACY

La prima avventura grafica con effetti grafici e sonori REALI a livello di un film!Una fantastica avventura nello spazio (principalmente dedicata ad un pubblico adulto) con grafica in SVGA e scene il Full Motion.
PC CDROM L. 79.000

OUTPOST

Avventura grafica ambientata nel futuro. Al comando di un'astronave spaziale devi salvare la terra prima che un evento catastrofico la distrugga. Il miglior simulatore di realtà virtuale mai creato. R.H.: 386SX + 4MB
PC CD ROM L. 99.000

OVERLORD

Simulatore di volo ambientato durante la 2° guerra mondiale. Devi fornire la copertura aerea necessaria alle truppe alleate durante lo sbarco in Normandia. 3 diversi tipi di aereo selezionabili. R.H.: 386DX + 4MB
AMIGA L. 56.000
PC Floppy disks L. 82.000

PACIFIC ISLAND

Simulatore di guida di carro armato ambientato in un'isola del Pacifico. Puoi scegliere tra 16 diversi mezzi in 25 differenti scenari. Possibilità di controllo contemporaneo fino a 4 mezzi. Avrai a disposizione le più sofisticate armi da guerra esistenti. R.H.: 286 + 1MB RAM
PC CD ROM L. 39.000
AMIGA L. 39.000

PANZER GENERAL

Splendido gioco di guerra strategico ambientato durante la seconda guerra mondiale. Nel 1939, vestendo i panni di un Generale tedesco dovrai affrontare 35 differenti scenari utilizzando oltre 350 mezzi differenti. Probabsilmente il nuovo termine di paragone per i War Game. R.H. 386 4MB Ram SVGA
Disponibile per PC CDROM. L. 84.000

PAPARAZZI

Avventura grafica digitalizzata. Impersonando un noto fotografo, stanco della normale vita di routine, sei alla ricerca di emozioni......Grafica e sonoro ad alto livello e trama coinvolgente. R.H.486 + 8MB RAM.
PC CDROM L. 109.000

PERFECT GENERAL 2

Un capolavoro di strategia militare. Funzioni di zoom per approfondire la tattica oppure la strategia, suoni e grafica digitalizzata, tutti gli armamenti dell'ultima generazione. R.H. 386DX + 4MB.
PC CDROM L. 98.000

PERFECT PINBALL

Una raccolta delle più famose tavole da flipper. Oltre 1 ora di musiche stereo campionate e grafica digitalizzata ad alta risoluzione. R.H. 386 + 2MB.
Disponibile per
PC CDROM L. 45.000

PHANTASMAGORIA

Il diavolo vive in una splendida isola privata. Adrienne Delaney, da voi imperonato, dovrà scoprire gli oggetti e le chiavi necessarie ed in tempo prima che il diavolo si iimpossessi della sua famiglia... trama coinvolgente e grafica mozzafiato!
PC CDROM L. 139.000

PINBALL FANTASIES DELUXE

Nuova edizione del piu famoso simulatore di flipper per personal computer. Quattro nuovi tavoli si aggiungono ai quattro successi originali, con splendide azioni multipallina. Da non perdere le colonne sonore in qualità CD dei singoli giochi. R.H. 386 SX 4MB Ram Manuale in italiano.
Disponibile per PC CDROM L. 89.000

PINBALL ILLUSIONS

NUOVISSIMO FLIPPER. 3 DIVERSI MODELLI CHE OFFRONO INFINITE OPPORTUNITA' DI GIOCO IL TUTTO IN GRAFICA AGA A 256 COLORI!.
AMIGA 1200 L. 55.000
AMIGA CD 32 L. 79.000

COMPUTER ONE®

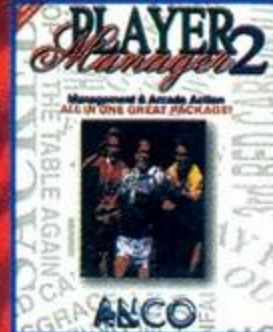
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504
FAX. 051-344.906

PIZZA TYCOON

INCREDIBILE!! Dai creatori di Transport Tychoon, ora la simulazione di gestione di pizzerie! Posiziona la tua pizzeria in una zona strategica ed attento agli ingredienti!!!..... R.H. 386 + 4MB

PC CD ROM L.109.000
PC Floppy Disks L.109.000

PLAYER MANAGER 2

Finalmente un manageriale ed un action game racchiusi in un unico gioco: naturalmente dalla ANCO! Da 1 a 4 giocatori, tutte le coppe nazionali ed europee, 30 diverse opzioni personali per ogni giocatore, 4 DIFFERENTI VISUALI DI GIOCO, commenti vocali digitalizzati, calciomercato, possibilità di gioco sia come squadra che come singolo giocatore...e tanto ancora!! Disponibile per:

AMIGA 1MB/A1200 L. 49.000
PC FLOPPY DISKS L. 59.000
PC CDROM L. 69.000

POKER

Fino a 135 differenti viarianti di gioco. Il miglior poker mai creato su PC. Possibilità di scelta degli avversari tra i nomi più famosi della storia. R.H. 386 2MB ram + Windows. Disponibile per

PC Floppy Disks L. 35.000

POPULOUS 2 + POWERMONGER

Stupenda raccolta dei due giochi classici di simulazione. R.H. 386 + 2MB . Disponibile per

PC CDROM L. 69.000

POWER DRIVE

La più bella simulazione di rally mai realizzata. Possibilità di scelta tra diversi tipi automezzi attraverso 8 circuiti internazionali nelle più svariate condizioni ambientali. R.H.: 386SX + 2 MB RAM.

PC CD ROM L. 72.000
PC Floppy Disk L. 57.000
AMIGA L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 67.000

POWER HOUSE

Dalla Impressions questa stupenda simulazione stile Sim City. Sarai impegnato nella ricerca delle 9 principali fonti energetiche sfruttando le quali dovrai costruire una rete che si potrà espandere per tutto il mondo. Stupenda la grafica ad alta risoluzione ed il livello di realismo del gioco!. R.H. 386+4MB.

Disponibil:e per PC CDROM L. 99.000

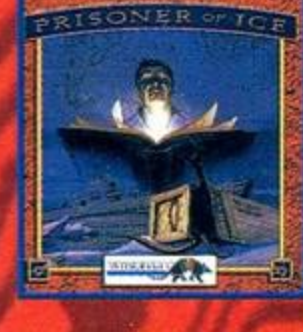
PREMIER MANAGER 3

Eccezionale simulatore manageriale di calcio. Realizza la tua squadra acquistando i migliori giocatori e studia le tattiche migliori per poter vincere lo scudetto. R.H.: 386DX + 4MB

PC CD ROM L. 64.000
PC Floppy disks L. 63.000
AMIGA 1200 L. 48.000
AMIGA L. 47.000

PREMIER MANAGER 3 MULTIEDIT

Nuovissimo Editor per premier manager 3. Possibilità di modificare ogni parametro del gioco, dal semplice nome dei giocatori ai singoli parametri che determinano le caratteristiche.

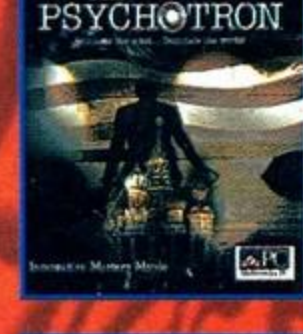
AMIGA 1MB/1200 L. 54.000
PC Floppy Disks L. 39.000

PRISONER OF ICE

Un'avventura grafica senza precedenti. Delle strane creature mutanti stanno crescendo a bordo di un sottomarino imprigionato tra i ghiacci del Polo. Riuscirai a combatterle? Grafica INCREDIBILE e trama coinvolgente!. R.H. 486 + 4MB (vers. VGA) 486 + 8MB (vers. SVGA).

Disponibile per PC CDROM (ENG) L. 97.000
PC CDROM (ITA) L.139.000

PSYCHO PINBALL

INCREDIBILE!! Oltre 15 diversi flipper ognuno con vari giochi inclusi (dal Blackjack al Fast Fishing). Possibilità di configurare le tavole flipper. Fino a 4 giocatori.

Pc Floppy Disks L. 76.000
PC CDROM L. 84.000

PSYCHOTRON

Una stupenda avventura grafica in full motion video. In pratica un vero e proprio film interattivo con oltre 1 ora di scene animate e centinaia di animazioni in 3D. Genere spionaggio. Ti ritroverai nel bel mezzo della guerra fredda tra USA e Russia. R.H. 486 + 4MB. PC CDROM L. 79.000

PYROTECHNICA

Sparatutto spaziale con grafica poligonale. Ti ritroverai nell'anno 2112, alla guida di un'astronave spaziale, alla scoperta di nuovi mondi. Ma attenzione agli incontri alieni...... Per fortuna la tua navicella è dotata di armamenti devastanti. splendida la grafica vettoriale e gli effetti sonori R.H. 486DX 4MB Ram.PC CDROM L. 62.000

QUEST FOR GLORY 4

Gioco di ruolo che utilizza una innovativa combinazione fra avventura e rpg. Puoi decidere se vestire i panni di un potentissimo mago, un impavido cavaliere o di un furbissimo ladro per sconfiggere le forze del male attraverso oltre 100 aree da esplorare. R.H. 386DX + 4MB .

Disponibile per PC CDROM L. 94.000

RAVENLOFT 2: Stone Prophet

Altro episodio del gioco di ruolo stile Dungeons & Dragons.Grafica ad alta risoluzione ed effetti sonori digitalizzati, ti incolleranno davanti al computer per ore ed ore! Disponibile per PC CDROM L. 87.000

REDSHIFT

Viaggio interattivo nelle galassie. Trasmette la sensazione reale di un viaggio a bordo di una navicella con la visualizzazione di centinaia di pianeti ed oltre 300.000 stelle., simulando gli eventi astronomici di oltre 15.000 anni. Visione dallo spazio di tutti i pianeti con possibilità di locazione di punti specifici ed azione di zoom R.H. 386 + 4MB. Disponibile per PC CDROM L. 129.000

RENEGADE

Simulatore spaziale della SSI. Mentre ti stai pattugliando la galassia a bordo del tuo incrociatore spaziale ti ritrovi assalito dai TOG Fighter, malvagi invasori. Possibilità di scelta fra 4 modelli diversi di incrociatori spaziali. Spettacolrari gli effetti cinematici 3D in SVGA. R.H. 486DX33 4MB

Disponibile: PC-CDROM L. 93.000

RETRIBUTION

Simulazione di guida spaziole. 7 diverse campagne ognuna delle quali composta da (missioni, 6 missioni di allenamento per imparare ad usare il tuo mezzo e le relative armi. Incredibile gamma di effetti sonori! R.H.:486 DX+4MB

FORMATI DISPONIBILI: PC Floppy disks L. 75.000

REUNION

Simulazione strategica spaziale costrusci la tua base spaziale guida gli incrociatori stellari predisponi le tattiche vincenti. Splendido gioco dove dovrai sfruttare le tue doti di combattente e stratega.

PC-CDROM L. 74.000

RISE OF THE TRIADS

Sparatutto arcade stile Doom: Il gioco che stavi aspettando Oltre trenta livelli in cui dovrai sparare e distruggere ogni cosa........ R.H. 386 DX40 4MB Ram

Per PC-CDROM L. 85.000
Per PC Floppy L. 59.000

ROADKILL

Il miglior gioco di guida arcade con vista dall'alto. Se non puoi sorpassare i tuoi avversari li puoi sempre eliminare con le armi di cui il tuo mezzo è equipaggiato. MOLTO AVVINCENTE! FORMATI DISPONIBILI:

AMIGA 1200 L. 59.000
AMIGA CD 32 L. 59.000

ROBINSON'S REQUIEM

Dalla READYSOFT non poteva essere altro che un gioco semplicemente SPETTACOLARE. Un'avventura fondata sulkla sopravvivenza in mondo completamente virtuale con grafica ed effetti mai visti prima. Un'esperienza veramente unica!!

Disponibile per PC CDROM L. 95.000

COMPILATION CONTENENTE:

DUNE (avventura grafica) E ROBOCOP 3 (avventura grafica in soggettiva ispirata al famoso film). REQUISITI HARDWARE: 386SX + 1MB RAM.

FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 49.000

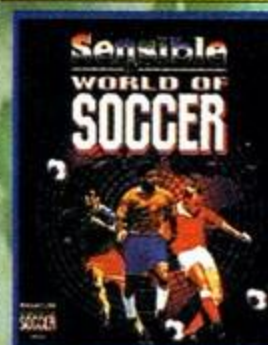
SEAL TEAM

Azione e strategia si fondono in questo stupendo gioco dedicato ad uno dei più famosi corpi dell'esercito Americano. L'azione si svolge negli anni '60 durante il conflitto in Vietnam.

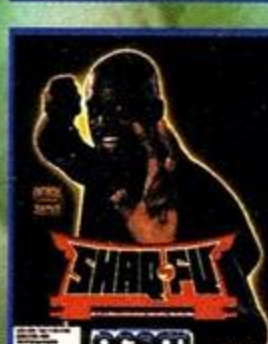
Disponibile per
PC Floppy Disks L. 39.000
PC CDROM L. 59.000

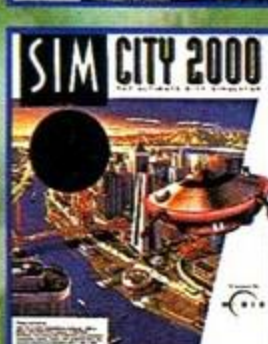
COMPUTER ONE®

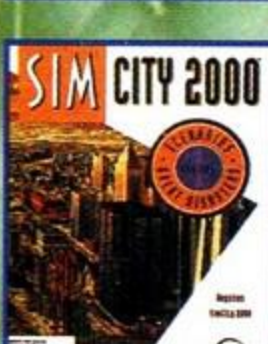
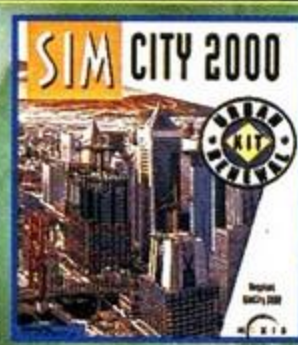
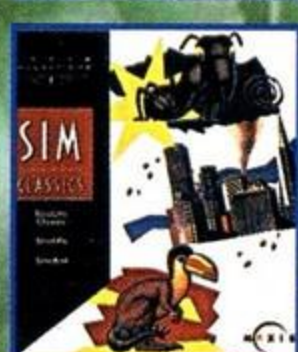
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

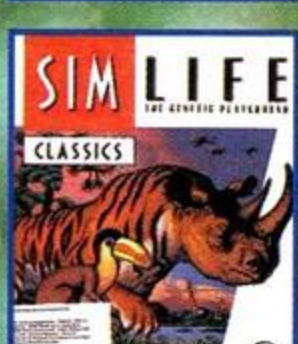
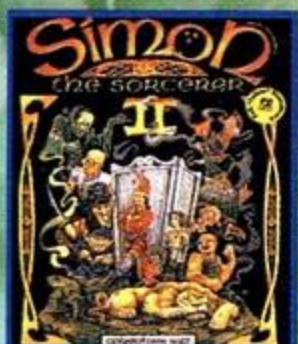
VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
La più bella simulazione di calcio esistente. Oltre 1400 squadre di club e 131 nazionali che si contendono tutti i titoli esistenti. Vasta sezione manageriale. Superfluo ogni ulteriore commento.
AMIGA L. 55.000

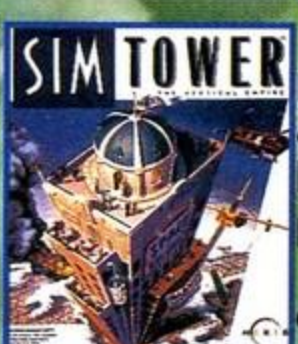
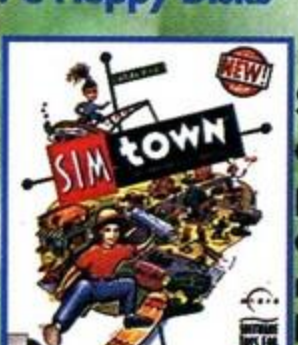
SHADOWCASTER
Dalla Origin questa stupenda avventura con visione in prospettiva stile Doom. Trama continuamente diversa a secondfa del tipo di personaggio selezionato (fino a 6). R.H.386 + 4MB.
PC CDROM L. 69.000

SHADOW FIGHTER
17 Personaggi con oltre 20 mosse speciali per ognuno lo rendono uno dei più bei picchiaduro mai realizzati su amiga. FORMATI DISPONIBILI:
AMIGA L. 52.000
AMIGA 1200 L. 57.000
AMIGA CD 32 L. 62.000

SHAQ-FU
Picchiaduro con il famosissimo Shaq. Puoi scegliere fra 12 personaggi ed utilizzare armi magiche e mosse segretissime. Splendidi gli effetti sonori e la grafica dei personaggi e dei fondali. Disponibile per
AMIGA 1200 L. 56.000
AMIGA 1MB L. 49.000

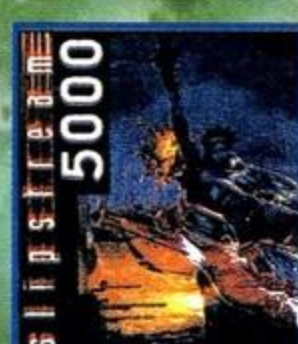
SHUTTLE
Simulatore di volo spaziale. Rivivi tutte le storiche emissioni della più famosa navicella spaziale. Splendida l'accuratezza dei dettagli tecnici riguardanti lo Space Shuttle.
AMIGA 1MB L. 29.000

SIM CITY 2000
Costruisci la tua città del futuro, difendila da eventi catastrofici naturali e controlla l'economia ed il commercio. Attenzione! i passi falsi porteranno la popolazione ad una precipitosa fuga. R.H.: 386/DX + 4MB
PC CD ROM (ENG) L. 94.000
PC Floppy Disks (ENG) L. 79.000
AMIGA 1200 L. 62.000
PC CD ROM (ITA) L. 119.000
PC Floppy Disks (ITA) L. 109.000

SIM CITY 2000 COLLECTION
Raccolta contenente: SIM CITY 2000, il data disk URBAN RENEWAL KIT, il data disk SCENARIOS VOL. 1 GREAT DISASTERS ed il data disk BONUS CITIES AND SCENARIOS. R.H. 386 + 4MB.
PC CDROM L. 99.000

SIM CITY 2000 DATA DISK VOL. 1
Attenzione!!! Nuovi disastri, nuovi cataclismi si abbatteranno sulla tua città costruita con tanta fatica............ Da non perdere !!
Disponibile per
PC FLOPPY DISKS L. 34.000

SIM CITY 2000 URBAN D.DISK
SECONDO DATA DISK PER SIM CITY 2000. ADDIRITTURA QUI E' POSSIBILE CREARE NUOVI PALAZZI E NUOVE COSTRUZIONI.
PC Floppy Disks L. 49.000

SIM CLASSIC
Compilation comprendente alcuni dei migliori giochi gestionali. SIM ANT, SIM CITY, SIM LIFE.
Disponibile per:
AMIGA 1MB L. 65.000

SIM EARTH
IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE SARAI IMPEGNATO NELLA GESTIONE E NELLO SVILUPPO DEL TUO PIANETA.
PC Floppy Disks L. 34.000
AMIGA 1MB L. 29.000

SIM LIFE
Questa volta sei impegnato nella gestione dell'ecosistema del tuo pianeta, sviluppando flora e fauna interagendo con i parametri ambientali (temperatura, umidità, ecc.)
PC Floppy Disks L. 34.000
AMIGA 1MB L. 36.000

SIMON THE SORCEROR 2
Il seguito di una delle più belle avventure stile fantasy caratterizzata da una grafica semplicemente spettacolare.
PC CDROM L. 89.000

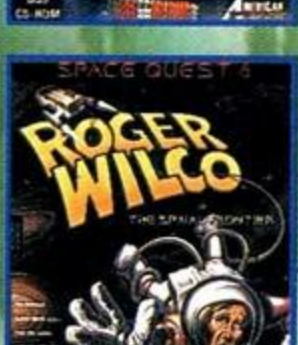
SIMON THE SORCERER
Splendida avventura grafica ambientata in un mondo fantastico dove regna la magia. Nei panni del giovanze mago Simon dovrai sfruttare tutti i tuoi poteri per risolvere questa intricata avventura.
AMIGA CD32 L. 74.000

SIM TOWER
Finalmente disponibile dalla Maxis, i creatori di Sim City. Misura la tua abilità nella costruzione di torri che potranno raggiungere altezze di oltre 100 piani; decidi poi se vendere o affittare ma attenzione! Se sei troppo esoso i potenziali acquirenti scapperanno!! Disponibile per:
PC CD ROM L. 89.000
PC Floppy Disks L. 89.000

SIM TOWN
Sempre dalla MAXIS questa splendida simulazione di costruzione di paese fantasioso. Strade, castelli, case degli orrori, cabine telefoniche, negozi di giochi e tanto altro ancora. La cittadina dei tuoi sogni! R.H.386 + 8MB RAM.
PC CDROM L. 95.000

SKELETON CREW
Sparatutto arcade con vista dall'alto in 3D. Con potentissime armi dovrai affrontare 6 ENORMI LIVELLI! distruggendo tutte le creature mutanti che ostacoleranno il tuo cammino. Un concentrato di azione e forza devastante. Disponibile per:
AMIGA 1200 L. 64.000
AMIGA CD 32 L. 69.000

SLAM CITY: SCOTTIE PIPPEN
SU 4 CD QUESTA FAVOLOSA SIMULAZIONE DI BASKET!. Otre 2 ore e mezzo di azioni in full motion video. E' incredibile!! Si gioca con i VERI GIOCATORI!!!
R.H.486DX + 4MB RAM.
per PC CDROM L. 129.000

SLIPSTREAM 5000
Una gara automobilistica senza precedenti!! Corri nelle più veloci gare del 1995 attraverso oltre 10 dei più famosi persorsi mondiali. Miriadi di opzioni e grafica ad alta risoluzione!
PC Floppy L. 75.000
PC CDROM L. 75.000

SOLITAIRE DELUXE
24 stupendi solitari selezionati tra i più famosi . Grafica ad alta risoluzione, possibilità di memorizzare i punteggi per campionati anche tra più giocatori. R.H. 386 + 4MB
PC Floppy L. 67.000
PC CDROM L. 79.000

SPACE ACE CD
Questo gioco non ha certamente bisogno di alcun commento! Uno dei migliori giochi a cartone animato mai creati! R.H. 386 DX + 4MB
per PC CDROM L. 85.000

SPACE PIRATES
Avventura spaziale con tecnologia laser. In pratica si gioca in interattività con un film, decidendo la trama a seconda dei passi che si compiono. R.H.: 386DX + 4MB.
PC CD ROM L. 77.000

SPACE QUEST 6:ROGER WILCO
Il nuovo episodio della stupenda avventura interattiva ambientata nello spazio. Il gioco è stato arricchito da scene fantastiche in 3D e da combattimenti all'ultimo sangue. R.H.486 + 8MB RAM.
PC CD ROM L. 109.000

SPACE QUEST COLLECTION
La raccolta delle 5 avventure di space quest. Ambientato ovviamente nello spazio, grafica stile cartone animato ed alto contenuto umoristico. R.H.: 386 + 4 MB.
FORMATI DISPONIBILI:
PC CD ROM L. 94.000

A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA
SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

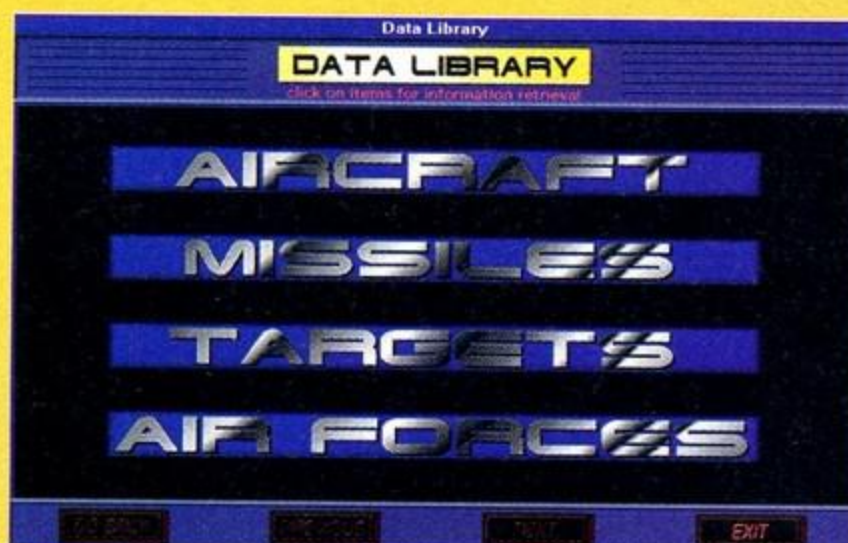
corso DANTE, 2 - TORINO
telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

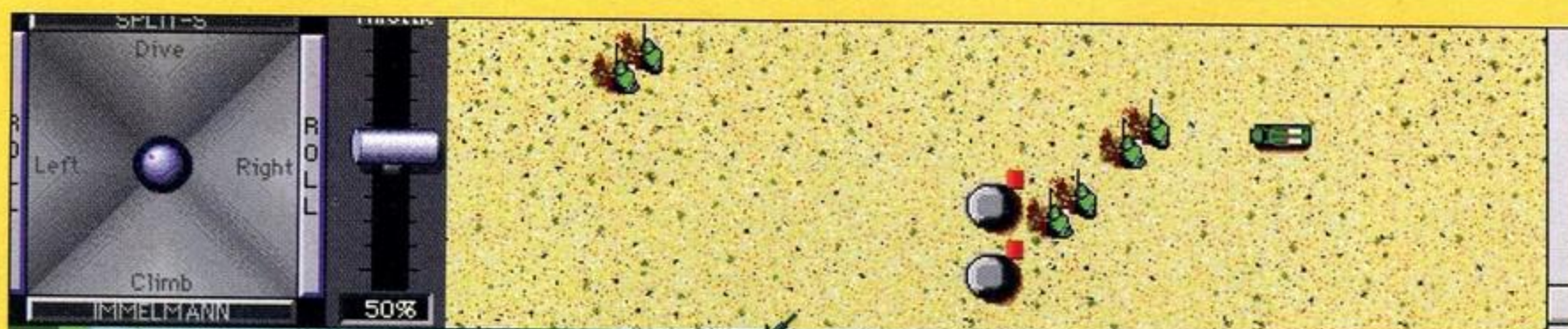
ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

FLIGHT COMMANDER 2

*I*l nuovo prodotto della Avalon Hill ci permette di vedere in una nuova prospettiva i più famosi e letali aerei da combattimento. Finalmente salendo sul vostro F 15 Strike Eagle, oppure sul Falcon, o sul Tornado IDS o qualsiasi altro velivolo che vi entusiasmi pensare di poter guidare, potrete rendervi conto di cosa stanno facendo gli altri componenti della vostra squadriglia, e di dove realmente si trovino i caccia e gli obbiettivi nemici.*

Tutti gli appassionati di strategia da tavolo avranno già appeso gli striscioni fuori dalla finestra, per festeggiare l'uscita di questo titolo della Avalon Hill.
Pensate ad un complicatissimo e intricatissimo gioco da tavolo, dove il manuale delle regole base è poco più grosso del primo volume dell'enciclopedia Treccani, semplice e chiaro quanto un testo di economia aziendale, pensate alla frustrazione di un giocatore di giochi di strategia in erba, che deve affrontare per la prima volta una quantità di informazioni mai concepite prima.
Quante volte sarà capitato che attratti dalla scatola colorata, raffigurante un F14 Tomcat, abbiate deciso di acquistare un gioco di simulazione strategica, e poi, tornati a casa e ancora galvanizzati alla vista delle pedine colorate dei vostri aerei preferiti e dalla grossa mappa, vi siate messi a leggere il manuale di istruzioni... i manuali di istruzioni... i volumi che comprendono le istruzioni per i principianti...
Ora tutto questo può essere risolto, affidando al nostro simpatico computer tutto il malloppo di regole, e lasciando a noi il divertimento e la complessità tattica richiesta da un gioco del genere.
In Flight Commander 2 sono presenti numerosi scenari in cui voi sarete a capo di uno squadrone di aerei che varieranno per numero e per modello.
La possibilità di scelta dei velivoli è impressionante, sono inclusi infatti più di 100 modelli differenti appartenenti a trentasette nazioni.
Gli scenari comprendono cinque periodi storici che vanno dagli anni Cinquanta ai giorni nostri, la cura sotto il profilo tecnico e storico con cui è stato realizzato questo prodotto, può essere esemplificata dalla presenza di un fornitissimo archivio che comprende la descrizione e le immagini di tutti gli aerei, gli armamenti, e gli obbiettivi presenti nel gioco.
Potrete giocare uno scenario già preparato, intraprendere una campagna preesistente nel programma o creare a vostro piacimento uno scontro con l'editor di scenari.
La schermata principale del gioco mostra una finestra in cui è raffigurato il campo di battaglia, ogni aeroplano viene rappresentato da un segnalino, che sebbene sia molto piccolo, è ben disegnato e soprattutto lascia intendere il modello di aereo che rappresenta. I movimenti e i combattimenti si svolgono a turni, il controllo degli aerei è reso piuttosto semplice ed intuitivo, da una sorta di joystick presente sul lato sinistro dello schermo. Potrete far fare qualsiasi manovra ai vostri aerei, dalle cabrate Immelmann, ai giri della morte.
Naturalmente, in base alle manovre che effettuerete e al regime dei motori, i velivoli acquisiranno o perderanno velocità e consumeranno carburante; dovrete stare attenti alla complessità della manovra e alla capacità

Dovete sbarazzarvi da uno stormo di apparecchi nemici che vi inseguono

del pilota di reggere l'eccessiva velocità. In ogni turno dovrete decidere che tipo di manovre effettueranno i vostri aerei, la scelta di un obbiettivo, e il lancio di missili nel caso un aereo abbia già un bersaglio pronto. Dopo questa sottofase di scelta, avviene la sottofase di azione dove i movimenti dei velivoli si concludono contemporaneamente. In ogni scenario le variabili sono molto numerose e realistiche, e vanno dall'epoca storica, alla nazionalità, al numero e il tipo di aerei, ai bersagli a terra e alle condizioni atmosferiche. Tutto favorisce la profondità di gioco che è assolutamente indiscutibile, considerando anche l'opportunità di crearsi lo scontro "ad hoc" con l'editor di scenari. L'intelligenza artificiale è competitiva già al primo livello di difficoltà (ce ne sono tre), vi assicuro non sarà affatto facile liberarsi dalla coda gli aerei comandati dal computer. Flight Commander è veramente una chicca per gli appassionati del genere, il realismo e l'accuratezza tecnica soddisferà anche il più esigente dei giocatori, ma la sua non eccessiva macchinosità, l'ottima grafica e il sonoro suggestivo (voci radio digitalizzate, rumore dei post bruciatori e dei missili appena lanciati) permettono ai neofiti di avvicinarsi ad un tipo di gioco di solito a loro precluso.

Francesco Pepe

Genere: Role-game
Casa: Avalon Hill
Sviluppatore: Big Time

Pro

Grande varietà di velivoli e di scenari.
Bella grafica.
Presenta un esauriente database dei modelli degli aerei.
Accessibile a tutti i giocatori.
Possibilità di giocare in 2.

Contro

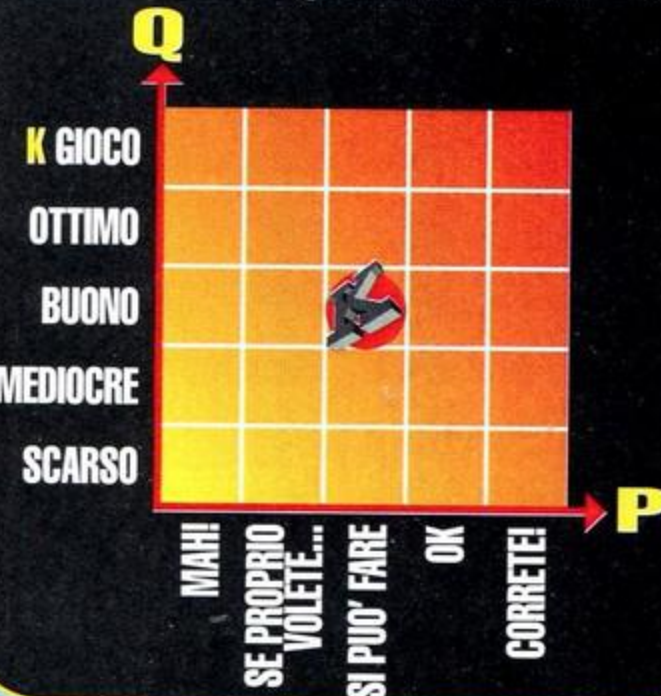
Destinato soprattutto agli appassionati del genere.

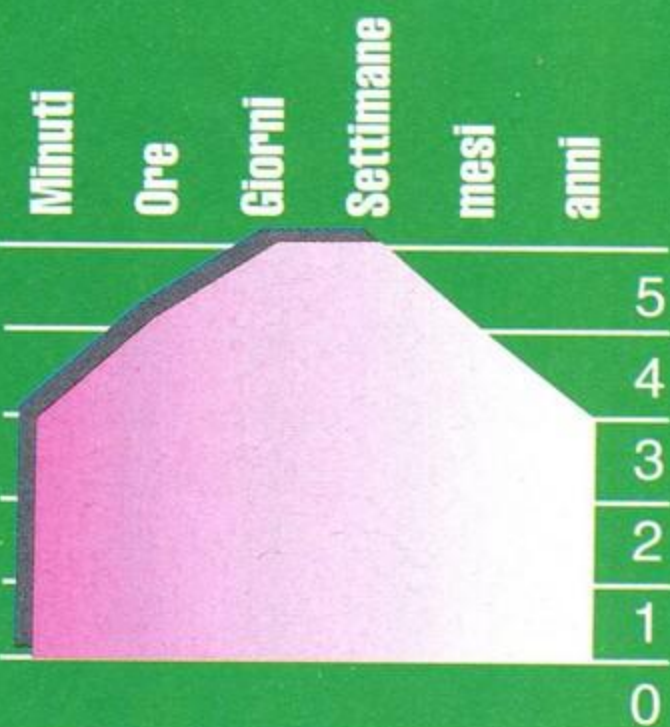
PC-CD ROM

Il programma gira in Windows, il processore minimo richiesto è un 386sx a 16mhz. Per quanto riguarda il sonoro, supporta solo Soundblaster e compatibili.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

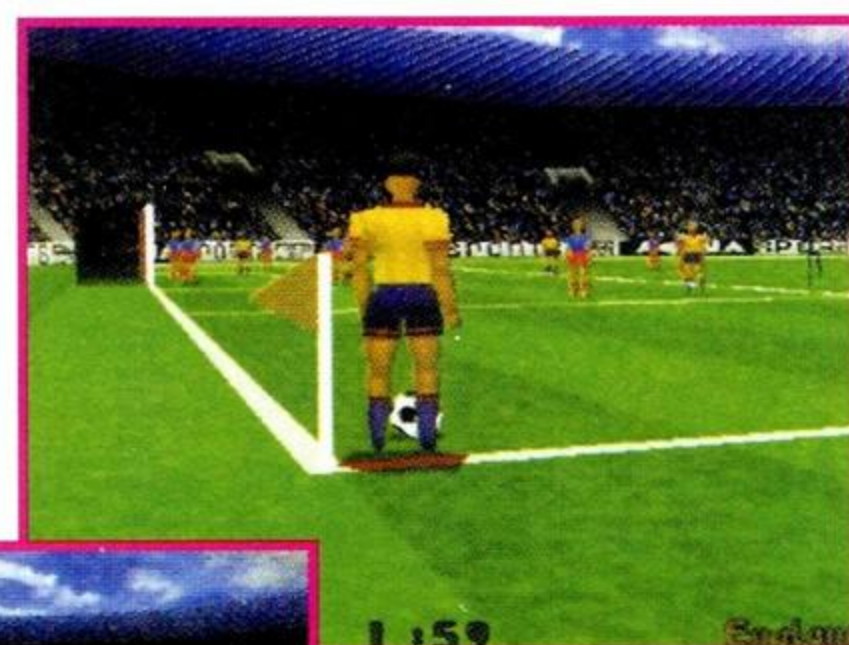
K VOTO 890

	1–10
G	7
A	6
QI	10
FK	8

Un ottimo gioco di strategia da tavolo che tiene conto delle esigenze dei giocatori "navigati", coinvolti dallo spessore del gioco, e dalla vasta gamma di variabili possibili, ma che non sacrifica una certa intuitività dell'interfaccia utente, che permette anche ai neofiti di avvicinarsi a titoli di questo genere. La grafica e il sonoro sono molto ben fatti, elemento piuttosto anomalo per un gioco del genere ed ulteriore fattore che potrebbe coinvolgere quelli che di solito rifiutano questo genere solo per la loro veste spartana.

CURVA D'INTERESSE

ACTUA SOCCER

Actua Soccer apre una nuova frontiera nelle simulazioni di calcio, proponendo una grafica molto definita e un grande realismo... Potrete finalmente trovarvi in mezzo al campo da protagonisti!

Le simulazioni di calcio si stanno muovendo verso una nuova struttura grafica. Prima ci si preoccupava forse della giocabilità, di sublimare il divertimento per il divertimento. Ora le cose stanno cambiando... Il principale responsabile di questo cambiamento è il "maledetto supporto argenteo", ovvero il CD-ROM. Da quando le potenzialità in termini di spazio, cioè di Mega disponibili, si sono decuplicate, l'esigenza di dare al prodotto una confezione grafica attraente è diventata per i programmatori quasi un'ossessione. Per il momento il settore delle simulazioni di calcio sembrava essere immune da questa moda dilagante, l'unico esempio di simulazione pallonara con immagini in 3D renderizzate è stata fino ad ora Victory Goal, per Sega Saturn, recensita proprio sul numero di Marzo di K. Nonostante un'ottima grafica e una introduzione animata ad alta definizione, il gioco non è che abbia incontrato grandi entusiasmi. Diciamo che alla prova del pubblico il pallone in 3D ha fallito, e il trono di Sensible Soccer non è stato intaccato minimamente.

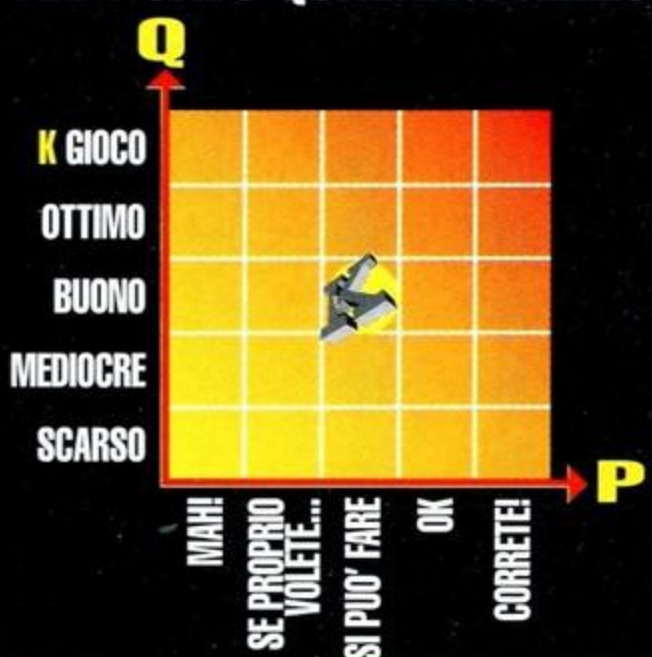
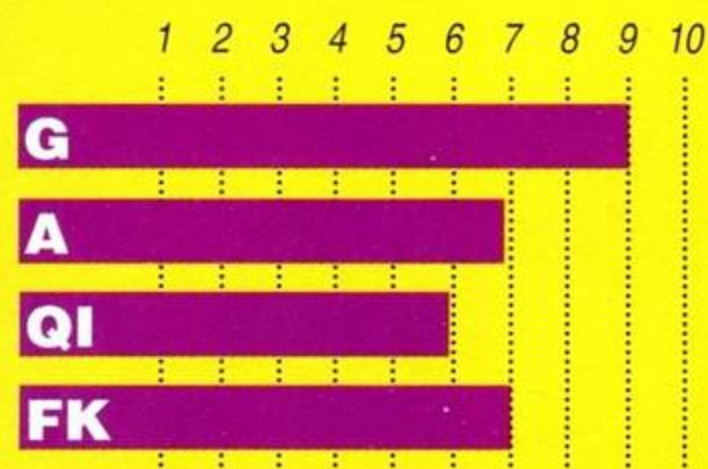
A questo punto della vicenda subentra proprio la Gremlin, con un progetto ambizioso: quello di creare la nuova simulazione calcistica di riferimento per gli anni '90. Qualcosa che per realismo, grafica e giocabilità oscuri il ricordo proprio di Sensible Soccer e compagnia. Naturalmente questo ha comportato subito un grosso investimento soprattutto in macchine Silicon Graphics per creare una grafica poligonale veramente definita. Un'altro grosso investimento è stato fatto nello Studio motion-capture ovvero il laboratorio "virtuale" dove riprodurre in termini estremamente realistici i colpi e le traiettorie di una vera partita di calcio. Lo studio motion - capture è un vero e proprio studio cinematografico dove sono sistemate sei camere di ripresa. Il loro compito è quello di trasmettere l'imma-

Dicevamo che le simulazioni di calcio con grafica in 3D sono praticamente solo due, questa e Victory Goal, che però è un prodotto per Sega Saturn. Se invece vi accontentate di una sana prospettiva in 2D, allora le occasioni per divertirsi non mancano. Citiamo l'immortale Sensible Soccer, Kick Off, Fifa Soccer.

gine di una persona in carne e ossa che colpisce il pallone da varie angolazioni direttamente alla stazione Silicon - Graphics, che rielabora l'immagine ivi inclusa la traiettoria conferita alla palla, e la riproduce in 3D texture-mapped.
Naturalmente chi meglio di un calciatore poteva prestarsi ad essere "ripreso" per riprodurre fedelmente tutti i tiri e le traiettorie di una vera partita? Ed infatti la Gremlin non ha avuto esitazioni di alcun tipo ed ha ingaggiato Andy Sinton e Chris Woods dello Sheffield Wednesday.
I due giocatori inglesi hanno "registrato" una serie di tiri al fulmicotone, dando fondo a tutto il loro repertorio e... i risultati sono veramente notevoli.
Prescindendo dalla veste grafica piuttosto attraente, con il pallone sempre in texture mapped, Actua Soccer stupisce proprio per la grande giocabilità, o meglio, per il grande realismo. Il campo di gioco non si sviluppa in una statica visione isometrica come Fifa soccer, ma prevede otto differenti tipi di inquadratura, dando veramente la sensazione di trovarsi in mezzo al campo.
Naturalmente Actua Soccer offre una grande varietà di parametri, si possono scegliere le caratteristiche dei propri calciatori, "mixandoli" tra altezza, peso e dati statistici.
Insomma Actua a nostro avviso riesce proprio là dove aveva fallito Victory Goal, ovvero a conciliare grafica e giocabilità, creando probabilmente un nuovo standard di riferimento per le simulazioni calcistiche, o, almeno una nuova frontiera.
Anche se Sensible Soccer rimane sempre Sensible Soccer..

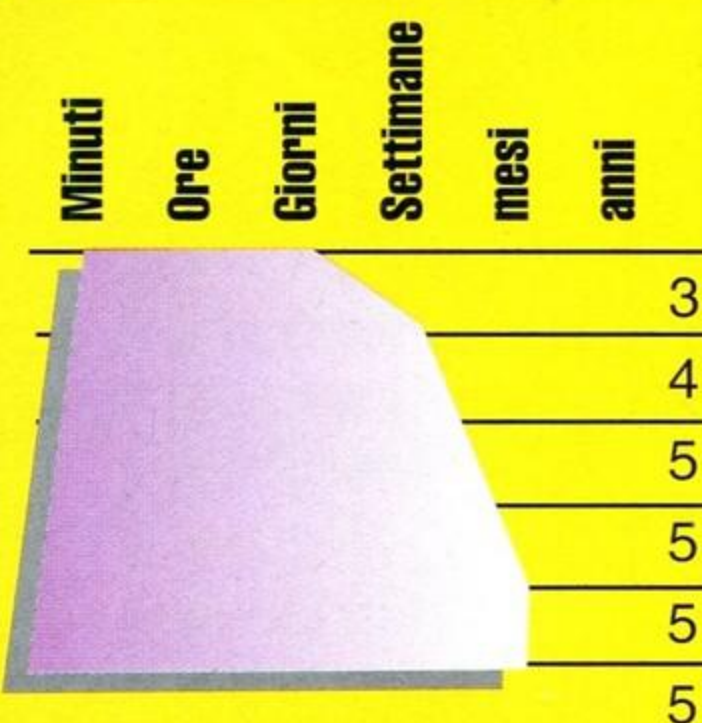
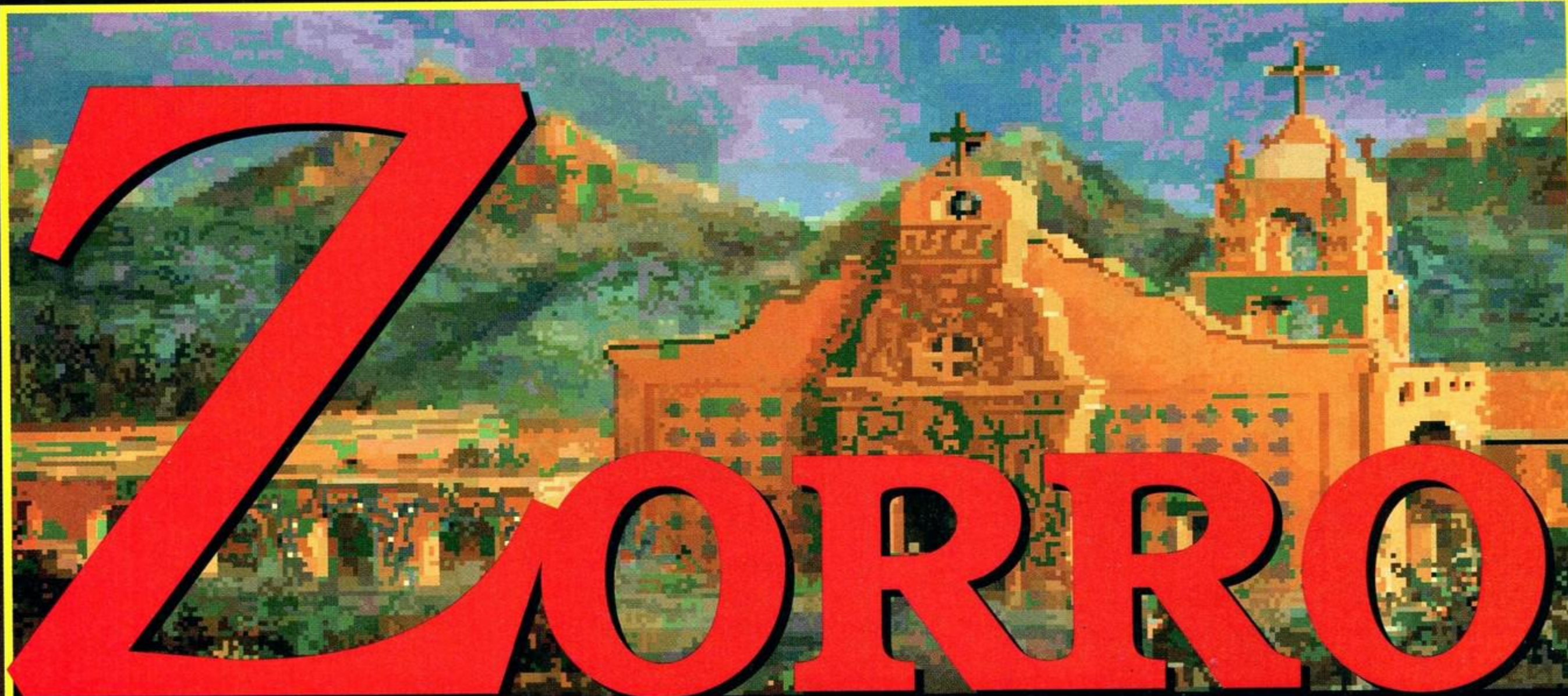
Claudio Poli

Genere: Simulazione calcistica
Casa: Gremlin Interactive
Sviluppatore: interno

PC CD-ROM

Abbiamo provato Actua Soccer su un 486 a 66 Mhz con 8 Mb di RAM, e riteniamo che sia la configurazione ottimale, anche se il gioco "gira" anche con un 33 Mhz. Inoltre richiede lettore CD-ROM a doppia velocità e scheda SVGA.

K VOTO 899

Actua Soccer apre la frontiera delle nuove simulazioni calcistiche, considerando Victory Goal, la prima simulazione di calcio in 3D per Sega Saturn, alla stregua di un prototipo. E' infatti il primo gioco di questo genere che approfitta massicciamente delle possibilità del CD-ROM in termini di grafica, unendo nel contempo una buona giocabilità e soprattutto un grande realismo in termini di dinamica di calcio e traiettorie del pallone (sempre disegnato in texture-mapped). Diventerà presto un classico, e noi lo consigliamo caldamente a tutti gli amanti del genere...

CURVA D'INTERESSE

ZORRO

In the early 19th century, when California was still a territory of Spanish-controlled Mexico, missions like La Refugio Sagrada dotted the countryside...

Il vendicatore mascherato al servizio dei deboli... nel senso che ultimamente per arrotondare, fa la colf per i conti Deboli, bah, i casi della vita!

Il sempre più grasso sergente Garcia si alzò con fatica dalla sedia del suo ufficio. Era il quindicesimo paio di pantaloni che quel dannato giustiziere con tanto di baffetti da sparviero gli sforacchiava con la sua spada, ricamandovi una sfavillante zeta che mandava fuori di testa la moglie del povero ciccione (che ormai rischiava il divorzio ad ogni incontro con l'inossidabile Zorro). Passano gli anni ma per questo mito è sempre come fosse il primo giorno. Alto, bello, slanciato, sfuggente e al tempo stesso scolpito nella memoria di tutti, tanto che non poteva non entrare in un PC; insieme al suo cavallo, ovviamente. Sorvolando su banali domande riguardo allo spazio occupato da Zorro e dal suo cavallo all'interno di un minitower e su assurde soluzioni al problema tipo: l'uso indiscriminato di PkZip, o di una buona motosega modello Doom, per fare a fette il quadrupede e il bipede, è meglio poggiare le mani sulla nostra beneamata tastiera e tuffarsi finalmente in questo gioco. Le prime reali impressioni sono, effettivamente, quelle di un clone spudorato di Prince Of Persia, spada inclusa. Lo schema di gioco è a dir poco identico. Ma, rispetto al nostro beneamato principe, Zorro purtroppo non è altrettanto fluido, preciso e dettagliato. Emulo di Batman, l'eroe spagnolo passa il 90% del suo tempo ad imparare a volare buttandosi dalle piattaforme (oplà) e precipitando al pianoterra solo perché un tasto è stato premuto una frazione di secondo in più. Il restante 10% è composto da vari tentativi di salire, scendere, correre e saltare il meno goffamente possibile, neanche avesse ingoiato tutta d'un fiato una damigiana di tequila. A proposito di saltare, le distanze sono difficili da misurare ad occhio, e aggrapparsi ad una piattaforma è più una questione di fortuna che di bravura. Inoltre si sente la mancanza della camminata passo-passo moooooolto precisa che c'era in Prince Of Persia, tanto utile in questo caso di sindrome da "Zorro l'Impreciso". I nemici, ciliegina sulla torta, sono realizzati anch'essi sullo stile mediocre di tutto il resto di Zorro, quindi mi astengo da inutili commenti. Eh, non si fa così ! Anche se, per esempio, è carino il fatto che Zorro venga illuminato a seconda che si avvicini a qualche lanterna, ciò non toglie che la grafica sia

Se siete appassionati di Platform vi consigliamo di aspettare l'uscita di Sonic su PC, ormai imminente. Altrimenti rimangono validi i soliti: Flashback, Pitfall, Lion King e, naturalmente, due episodi dell'immortale Prince of Persia!

La "prima impressione" non è sempre quella che conta... chiedere a Castaldi per conferma!

scarsa. L'unica cosa attraente è data dai filmati tra un livello e l'altro, che sono ben fatti. Basta, pero', non chiedete di più ! Anche se le ambientazioni vanno da una miniera d'oro a una foresta così verde da fare invidia a quella dell'Amazzonia e che pigliare a frustate una pianta carnivora è abbastanza divertente, questo non giustifica la mediocrità di questo platform game. Se siete dell'opinione che per vendere basti

prendere un mito, buttarlo su PC, crearci attorno un gioco per nulla ben fatto e incollarci un po' di specchietti per le allodole, questo Zorro risponde a tutte le vostre aspettative. In caso contrario, il vostro portafoglio tirerà un sospiro di sollievo insieme a voi. Il fatto che Zorro sia reduce da una popolarissima operazione che ha riscosso molto successo, ben 2000 copie di questo gioco regalate attraverso la sua demo ed America Online, non vuol dire di certo che per forza Zorro debba valere realmente i soldi scritti sul cartellino del prezzo.

Castaldi Mauro

Genere: Azione
Casa: Capstone
Sviluppatore: Interno

Pro

Filmati ben fatti.

Contro

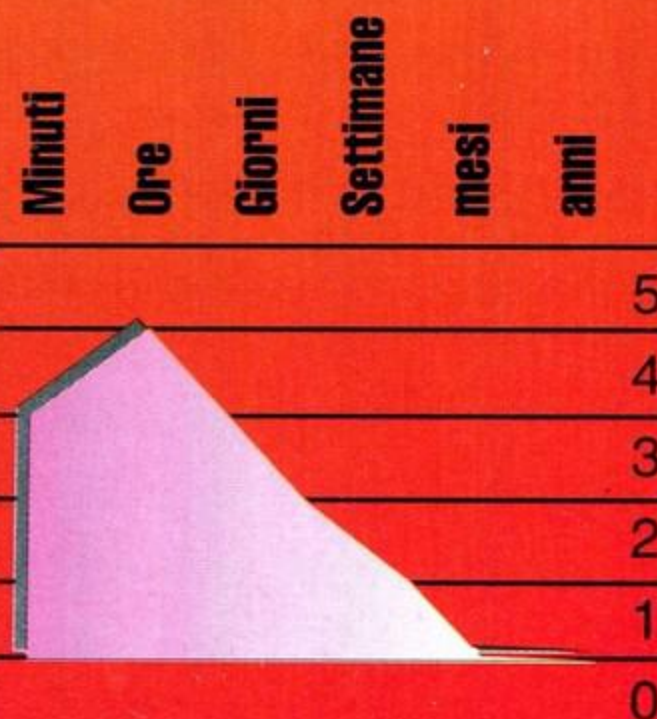
Zorro è impreciso e difficile da controllare.
Musica ed effetti speciali scarsi.

PC-CD ROM

Gira con un normalissimo 386 DX 33 e 4 MB di RAM, oltre al fatto che supporta tutte le schede che possono viaggiare all'interno del PC, dalle vecchie Adlib alle Daughterboard come alla Sound Canvas.

K VOTO
480

Negativo sicuramente. L'idea di base è effettivamente buona, ma nessuno è disposto a spendere un tot di lire per un qualcosa di ingiocabile e dalla grafica scarsa solo perché è contraddistinto dal nome di un famoso giustiziere. Ci sono un sacco di altri giochi che possono sostituirlo più che egregiamente.

CURVA D'INTERESSE

DARK FORCES

Finalmente arriva anche per Macintosh lo sparatutto della Lucas. Un avvenimento che giustifica qualche lacrimuccia di gioia...

"Non non ci posso credere è proprio: Dark Forses!", questo è stato il commento commosso di un grafico di K, allorché abbiamo sbattutto sulla sua scrivania il CD dell'ormai famoso sparatutto della Lucas in versione Macintosh. Qualcuno obietterà che non è possibile che in una redazione di un giornale di videogiochi anche i grafici siano appassionati di videogames in modo maniacale. Si tratta in genere di solidi professionisti scevri da qualsiasi passione e pronti ad impaginare dall'annuario dei bulloni alla rivista di bellezza senza battere ciglio e tradire la benché minima emozione...
Ebbene da noi è diverso... A kappa, anche il personale delle pulizio ama i videogiochi, persino il portiere. E' una grande comunità appassionata solo ed esclusivamente di videogiochi, e perciò non poteva certo fare difetto uno dei grafici. Beh, comunque per farla breve la sorpresa di avere tra le mani in versione Macintosh uno dei titoli di punta della stagione '95 a soli quattro mei dalla sua effettiva uscita per PC è stata grande. Ormai l'universo della melina multicolore si sta allargando. Ma torniamo a Dark Forces. La trasposizione in ambiente Mac, non ha tolto nulla allo splendore dello sparatutto della Lucas.
Aspettando l'ormai prossima conversione di Doom e avendo provato forti palpitazioni anche con Marathon, con Dark Forces potrete veramente provare il miglior sparatutto in soggettiva con grafica in 3D che abbia mai girato su un computer Macintosh, mi scuseranno gli avventori della melina per essere giunto a riga 25 senza aver ancora citato Wolfenstein, ma vi assicuro che la differenza è grossa, la stessa che passa tra una punto e una BMW serie 3. Dark Forces è stato completamente ridisegnato sia graficamente sia dal punto di vista della giocabilità. La grafica è assolutamente mozzafiato: i nemici ridisegnati in texiture Mapping 3D hanno una consistenza solida, così come gli oggetti che si incontrano sui vari livelli danno veramente la sensazione di essere dotati di profondità. Tutto questo non fa che migliorare e accentuare quella prospettiva (finta) tridimensionale che era propria di Doom -infatti per il gioco della id forse è meglio parlare di un 2D-. Il realismo è molto accentuato. Per eliminare i nemici bisogna colpirli più volte, non basta un colpo ben piazzato per farli esplodere in una pozza di sangue, bisogna piazzare tre o quattro raggi laser in punti vitali se si vuole averne la meglio. Un po' come accadeva nella saga di Guerre Stellari; del resto in una vicenda futuristica con armi futuristiche è plausibile che vi siano anche corpetti a prova di raggi futuristici resistenti. Il sistema di puntamento inoltre non è così semplice come lo era in Doom. Per colpire un fante della flotta imperiale o qualche altro nemico (l'assortimento è piuttosto vasto) bisogna mirarlo con grande decisione altrimenti si rischia di fare una brutta fine. Sempre per quanto riguarda il puntamento utilizzando i pulsanti pagina sopra, pagina sotto si può alzare o abbassare il tiro. Nei cunicoli di collegamento esterni potrete apprezzare questa caratteristica per sparare ed eliminare i fanti della flotta che vi bersaglieranno dall'alto.
Naturalmente riposizionare l'arma per fare fuoco sui nemici che nel frattempo si saranno avvicinati mentre sparavate ad una delle tante lune presenti (sistema solare che vai lune che trovi) risulterà complicatissimo, i primi tempi il brusco cambiamento di mira vi porterà a colpirli sui malleoli, parte sicuramente vulnerabile ma non mortale. Un'altra differenza sostanziale rispetto ai comandi di Doom è l'opzione di sparo automatica molto utile, consente di dirigere il fuoco automaticamente sui nemici, un optional veramente indispensabile. Ma veniamo a quella che secondo me è una "f...ta" pazzesca: la cartina da richiamare con il comando TAB compare in sovrimpressione sulla schermata del gioco, delineata con tratti verdi che non impediscono di continuare a giocare. Così potete durante lo svolgimento delle vostre incursioni avere la visione immediata di dove vi trovate e evitare inutili perdite di tempo. Le porte si aprono sempre con il CTRL, però bisogna prima attivare il quadro dei comandi situato a lato, se no ciccia! Un'altra miglioria apportata a Doom è la difficoltà dei

Una conversione che non ha nulla da invidiare alla versione per PC... anzi!

Dark Forces è probabilmente Il miglior gioco per Macintosh di sempre... aspettando Doom!

livelli, per il modo in cui si sviluppano. Il gioco non è così lineare come altri sparatutto in 3D, i piani e i livelli si intersecano attraverso un sistema di ascensori. Mi spiego, finito di sterminare le guardie imperiali su un piano potrete accedere ad uno successivo grazie agli ascensori disseminati un po' ovunque, ma una volta giunti al piano superiore e compiuta l'opera di "disinfestazione" vi capiterà di accedere ad un ulteriore ascensore che invece di condurvi al secondo piano come da regolamento, vi porterà ad un piano inferiore intermedio, rischiando seriamente di farvi perdere la bussola. Per riuscire a portare a termine la vostra missione avete a disposizione 9 armi e i nemici sono 20, tutti particolarmente incazzati. L'altra differenza sostanziale con Doom è la prospettiva di gioco, non quella grafica, ma quella più propriamente filosofica. Infatti mentre in Doom lo scopo della vostra missione era quello di uccidere, uccidere e uccidere, in DF la vostra missione è più sottile. L'uso della forza è subordinato al compimento di una missione speciale: l'annientamento del Fante Nero, una nuova terribile arma che L'impero sta mettendo a punto. Che la forza del vostro Macintosh sia con voi, infatti Dark Forces è già in versione accelerata per Power Mac!

HARDWARE

Di sparatutto in soggettiva per Macintosh non è che ce ne siano poi molti. Vi consigliamo tuttavia Wolfenstein in 3D della id Software e Marathon che tuttavia richiede un hardware piuttosto robusto!

Genere: Sparatutto 3D
Casa: Lucas Arts
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica in texture mapping 3D molto ben delineata. Innovativo in alcune opzioni di gioco. Buon sonoro, con dialoghi tutti digitalizzati. Grande varietà e difficoltà di missioni.

Contro

Viene dopo Doom.

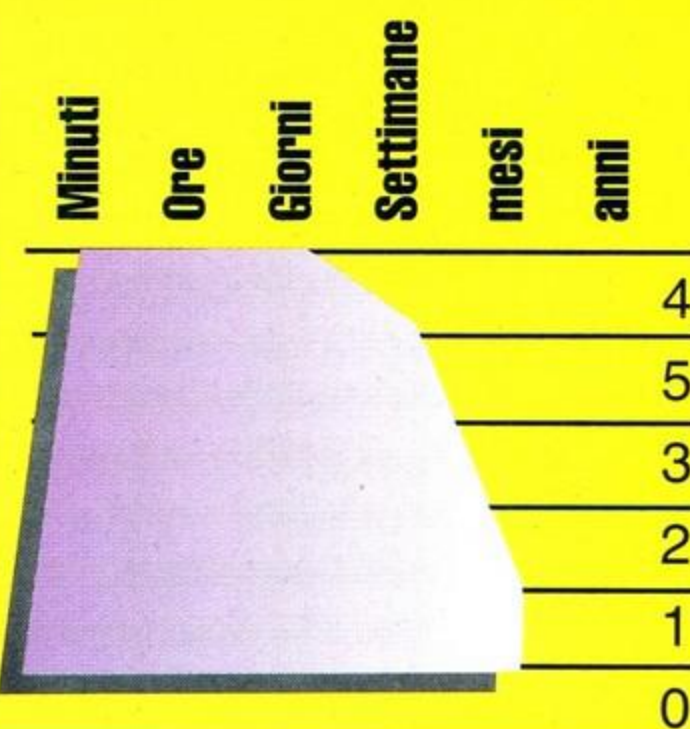
MACINTOSH

Gira su un 68040 o Power Macintosh. Richiede 8 Mb di RAM System 7.1 o superiore, 256 colori e uno schermo di almeno 13". Necessita di almeno 5Mb di spazio sull'hard disk per l'installazione.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

K VOTO 928

La tentazione come utente Macintosh era quella di dare a Dark Forces un bel 980, ovvero il miglior gioco di sempre su Mac, addirittura superiore a Myst, pur trattandosi di due cose piuttosto differenti. Poi è prevalsa la ragione. Essendo la versione per Mac identica a quella per Pc, abbiamo conservato lo stesso voto della recensione di Marzo. In attesa di vedere Doom convertito, i patiti della melina multicolore hanno comunque di che stare allegri!

CURVA D'INTERESSE

Un mondo dove la Forza è filosofia di vita e di disciplina. Tutto l'opposto di Greenpeace, dove la forza "passiva" per sconfiggere il "nemico" ha spesso il sopravvento.

Conoscerete tutti i poteri delle "Forze" evitate di usarli per infierire sul vicino di casa!

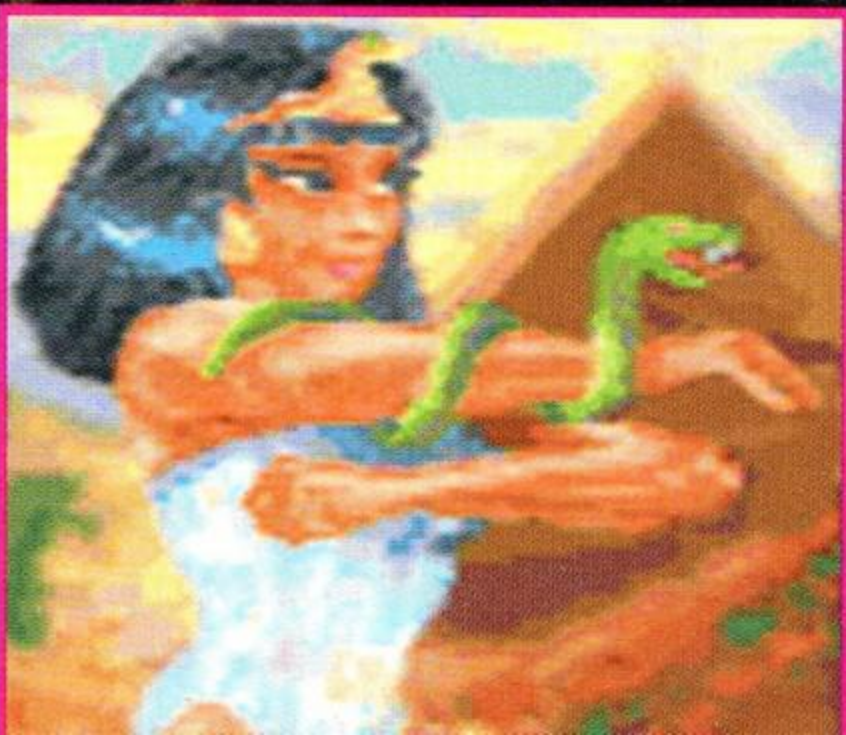
Preferireste spaccare la faccia al vostro vicino di banco che vi tira da due ore il riso sulla testa usando la Bic senza cartuccia, oppure fareste in modo di non fargli mai copiare i compiti in classe, additandolo, ad ogni suo losco tentativo, al professore? Io opterei per la seconda scelta. Del resto il mio pensiero si riconosce, per cause di forza maggiore, verso la direzione del "dialogo", data la mia stazza fisica praticamente insignificante.
Basta, però, impadronirsi di un buon joystick, avere un 486/66 Mhz con almeno 4 Mbyte di Ram, una scheda grafica con almeno 256 colori, una Sound Blaster, un CD-ROM, almeno 5 Mbyte di spazio libero su hard disk, e acquistare Warriors (il nuovo gioco della Mindscape), per provare l'ebbrezza di diventare la sola persona onnipotente sulla faccia della Terra, immaginando di spaccare la faccia a quello sbruffone del Banfi, che con i suoi chicchi di riso ci ha veramente rotto le... cosiddette!
Sin dall'antichità, il mondo è stato governato da Forze naturali, da energie che non si riuscivano ad identificare con precisione. Esse erano la fonte di vita e della morte, della creazione e della distruzione. Molte cose viventi sono governate da queste Forze senza che ce ne accorgiamo, ma pochi hanno imparato ad usarle per i propri fini.
L'influenza di queste Forze, ovviamente, si faceva sentire maggiormente in periodi di guerra e di conflitti. La Forza vitale costringeva le creature a combattere; la forza omicida che guidava i Berserkers, la furia disperata dei guerrieri Pellerossa, il coraggio dei guerrieri Greci, la determinazione suicida dei Samurai... ecco, queste sono alcune delle irresistibili Forze che determinavano la sopravvivenza dei combattenti. Una leggenda narra la storia di un prode guerriero, che riesce a conoscere tutti i poteri delle Forze, diventando un Master. Purtroppo, a sua insaputa, il supremo conoscitore di tutte le Forze del Mondo non aveva considerato che gli onnipotenti non vivono con gli umani, ma in una dimensione differente, più consona allo spirito. Così, trasportato dallo "spazio/tempo", l'onnipotente Master si ritrova in un'isola deserta, da dove può controllare, però, tutto ciò che di cattivo succede sulla Terra.

Dopo molti secoli di vita dannata, ora vuole sapere chi può essere diventato il guerriero supremo in grado di dominare la Forza Guerriera al suo posto. Prende alcuni dei migliori guerrieri della storia, li porta sull'isola deserta e li mette a confronto. "Se ne salverà solo uno...", mi viene da ricordare in questo momento, riesumando la mitica leggenda di Highlander, l'Immortale. E così, in effetti, sarà, in quanto solo il guerriero che sopravviverà a tutti i combattimenti prenderà il posto dell'onnipotente, e sarà colui che conoscerà tutti i poteri della Forza. Questa è l'ambientazione di Warriors, un gioco "spacca avversario" degno di questo nome. Il gioco si sviluppa su diversi luoghi, graficamente molto pittoreschi, tra cui: la landa, la foresta, le rovine, il ponte, la caverna, il cratere, il portale, il laboratorio alchimistico ed infine l'arena, dove ci si potrà confrontare con l'onnipotente Master. Dunque ci sono dieci personaggi in questo gioco, di cui uno impersonato da voi stessi. Dopo ogni combattimento, Master ci ripropone le fasi più salienti dell'incontro, dove potremo goderci al meglio tutte le mosse che abbiamo applicato per picchiare l'avversario.
La grafica è davvero molto bella e gli effetti sonori sono da manuale. Il grado di diffi-

coltà dei combattimenti può essere settato dopo aver scelto un personaggio tra i nove a disposizione (il decimo è il Master, ve lo eravate dimenticato?). E' quindi possibile avere diverse tipologie di combattimento, dal più facile all'impossibile. I personaggi si controllano tramite il joystick o tramite la tastiera. Le mosse da effettuare per sconfiggere l'avversario non sono poi così tante, rendendo il gioco più "vivibile" ed apprezzabile. Non si dovranno, tanto per intenderci, incrociare nervosamente le dita sulla tastiera, e non si dovrà nemmeno consultare il bravo Giucas Casella per districarle. Il gioco è, a video, interamente in italiano, mentre la manualistica è in inglese, tedesco e francese. Non chiedetemi il perché!!!

Cosa succede alla fine? Ebbene, se riuscirete a sconfiggere il Master (cosa alquanto improbabile se avete selezionato il livello di difficoltà "medio") vi impossesserete del talismano che contiene tutti i poteri della Forza, divenendo voi stessi Master, e potrete godere nell'immaginario di avere percosso violentemente la faccia del Banfi come una stuoia dopo una giornata di spiaggia; in caso contrario soccomberete all'onnipotente, rimanendo i Fracchia dell'arena per l'eternità.

Un bel gioco sotto l'aspetto della grafica e del sonoro. Molto belle le animazioni che caratterizzano le anteprime e le scene finali del gioco. Peccato che si tratti ancora una volta di violenza. Sembrerà, la mia, della retorica... ma di violenza al mondo ce n'è fin troppa, non vi pare?

Luca Monticelli

Genere: Combattimento
Casa: Mindscape
Sviluppatore: 3D Bio Motion

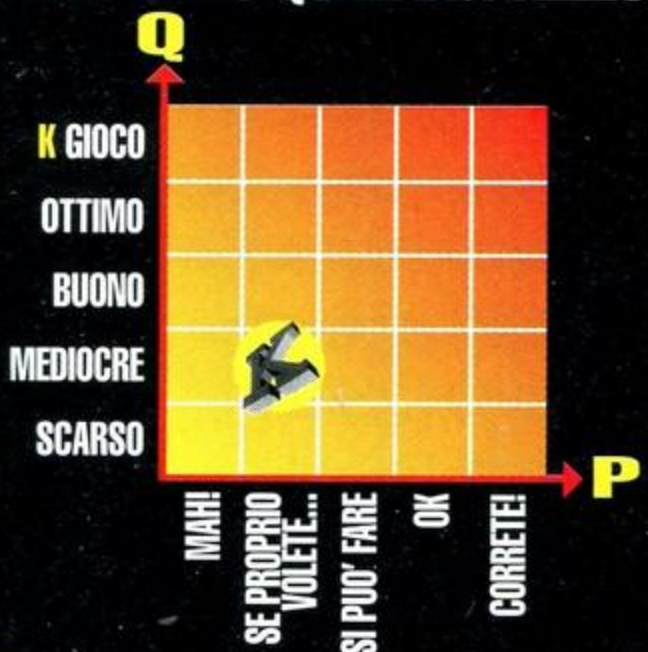
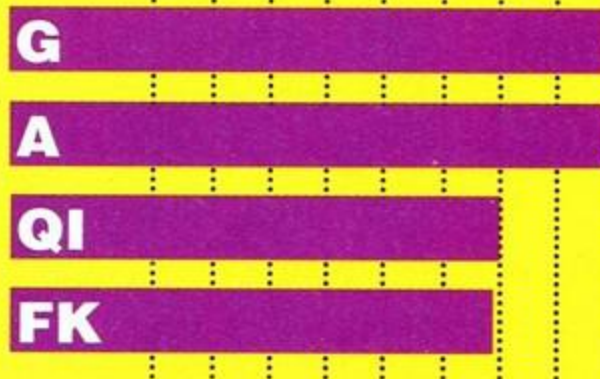
Pro

Grafica veramente buona, con movimenti animati eccellenti. Sonoro digitalizzato veramente "bestiale". Controllo sia da joystick che da tastiera perfetti.

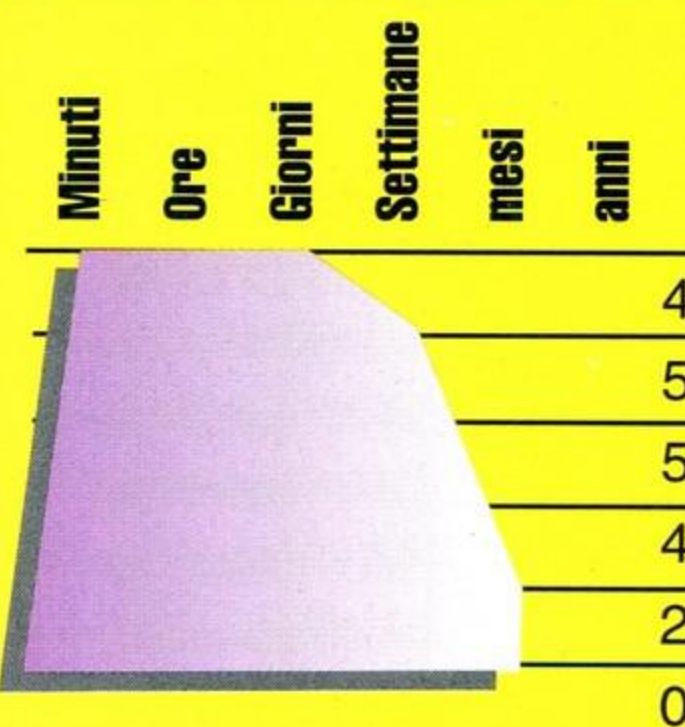
Contro

Scarsa tematica di gioco. Eccessiva violenza (soprattutto sulle donne). Configurazione della RAM decisamente assurda e impegnativa, fuori dagli standard comuni.

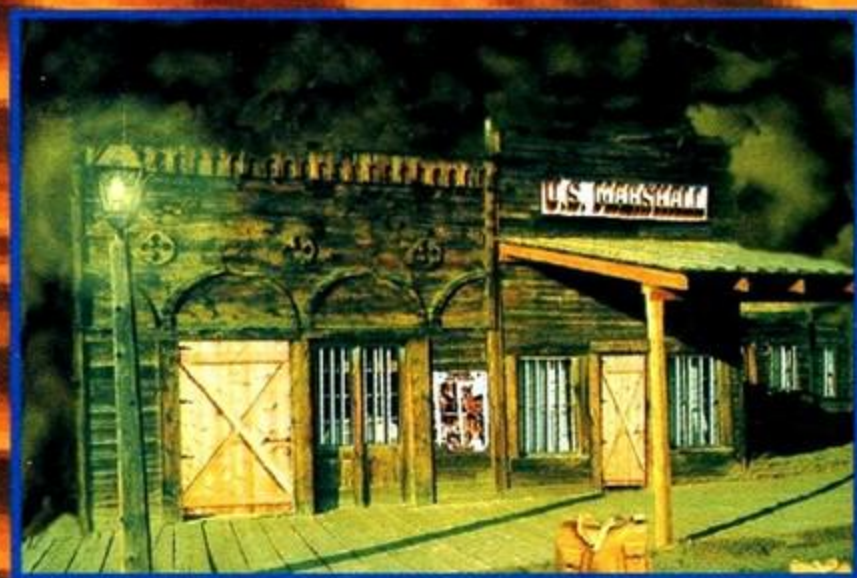
PC

Richiede un computer con processore 486/50 MHz, 8 Mbyte di RAM, SVGA 256 colori, schede Sound Blaster o compatibili, da 5 a 24 Mbyte di spazio libero su hard disk, joystick opzionale.

K VOTO
699

Anche se è il solito gioco "spacca avversario", non si può negare che non possiede caratteristiche grafiche e sonore di rilievo. La giocabilità è eccezionale, la tematica di gioco è "scarsina", e penalizzano non poco le prove con dischetti di "boot" per configurare al meglio la memoria RAM. Un gioco che vale comunque la pena di possedere.

CURVA D'INTERESSE

Con un tuffo nel vecchio West, saremo chiamati a vagare in lungo ed in largo per città e deserti, dando fondo alla nostra immaginazione per trovare la chiave che farà riuscire la nostra difficile missione di salvataggio. Ma i pericoli non mancheranno di certo!

Chi tra noi non ha mai sognato almeno una volta di emulare le gesta di John Wayne o di Clint Eastwood in uno dei loro mitici film western? Chi non è mai volato con la propria immaginazione alla ricerca di una splendida fanciulla caduta nella mani di qualche tribù di aggressivi ed urlanti indiani? Finalmente, grazie alla Atlantis Interactive tutti noi possiamo toglierci questo sfizio e lanciarci all'inseguimento della banda di cattivoni che, guai a loro, hanno erroneamente pensato di poterla fare franca con dei segugi irriducibili come noi. Mirage, è un perfetto gioco di avventura, dove realtà e finzione si mischiano in un tutt'uno e dove l'intelligenza, l'immaginazione e la fantasia del giocatore sono le uniche vere armi per avere ragione dei mille trabocchetti e delle centinaia di pericoli che i sadici autori hanno voluto creare per ostacolarci nella nostra impresa. Grazie alla sua incredibile grafica ed ai continui inserti filmati, Mirage esula dal contesto dei canonici giochi adventure, alla Monkey Island per intenderci, permettendo quindi al giocatore di immedesimarsi anima e corpo nel ruolo per cui è stato scelto. Fin dall'introduzione, Mirage riproduce perfettamente la sensazione di fare realmente parte di un film, nel quale ovviamente, oltre a noi lavorano un gran numero di attori - veri - che ci vengono presentati da sequenze filmate dai colori e dall'atmosfera perfettamente western. Ultimata la visione dei vari personaggi inizia l'avventura vera e propria. La missione che siamo chiamati a svolgere è duplice: per prima cosa dovremo preoccuparci di ritrovare le tracce del Tenente Shooter della Cavalleria degli Stati Uniti, disperso durante un'azione di pattugliamento, dopodiché sarà nostro compito aiutare il suddetto personaggio nella ricerca della sua sfortunata moglie Jenny, rapita in un agguato dalla banda del famigerato Marked One - un brutto ceffo che conosceremo durante la presentazione dei personaggi. Le azioni si svolgono in una grande quantità di ambienti diversi, che possono andare dalle torride distese di sabbia di un deserto infuocato - dove verremo catapultati all'inizio del gioco - alle lussuose stanze di una città fantasma chiamata BrotHell, fino ai classici western, quali l'immancabile Saloon ed il lascivo Bordello. Durante tutto il nostro vagabondare dovremo prestare attenzione ad un sacco di messaggi, che potremmo definire subliminali, che ci vengono lanciati dalle innumerevoli cose che incontreremo: Bisognerà fare una grande attenzione a non sottovalutare niente, perché anche il più insignificante dei messaggi o degli oggetti che riusciremo a trovare, si potrà dimostrare come la chiave per uscire dal labirinto di Mirage e trarre in salvo la bella Jenny. Dal punto di vista della giocabilità, tutto Mirage gira intorna al semplice utilizzo del nostro fido mouse, con il quale potremo spostare l'immancabile cursore che, come in tutti i giochi di adventure, ci permetterà di muoverci in una direzione o nell'altra. Fra le tante cose a cui dovremo prestare attenzione, bisogna annoverare il cursore stesso: questo infatti, a seconda della posizione che assumerà sullo schermo, potrà cambiare la sua forma, da semplice frecciolina ad indicatore di direzione, a naso - che consente di annusare alcuni odori - a manina, che ci permetterà di agguantare degli oggetti e di azionare maniglie, interruttori e pannelli vari. La cosa più importante da tenere presente, è il fatto che, come suggerisce il titolo, non tutti gli oggetti o le immagini che ci troveremo di fronte risulteranno essere vere; in alcuni casi, infatti, si potranno trattare di semplici miraggi. Nostro compito particolare sarà quello di distinguere quali siano questi miraggi e quali no, perché spesso la differenza potrà diventare questione di vita o di morte - nostra,

Fu Chu, una specie di cinese oriundo che creerà non pochi problemi alla nostra missione, con i suoi tranelli ed i suoi messaggi assurdi

ovviamente. L'interfaccia è di semplicissimo utilizzo, consistendo in una piccola borsa da sella di quelle che ogni buon cow boy porta sempre con sé. Attraverso di essa si potranno controllare gli oggetti che avremo trovato; si potrà salvare il gioco, uscire, chiedere aiuto, eccetera. Scontri a fuoco con la banda del Marked One e colpi di scena ovviamente non mancano: c'è anche un po' di magia, che non guasta mai, che si identifica in uno strano personaggio di nome Fu Chu, una specie di cinese oriundo che creerà non pochi problemi nella nostra missione, con i suoi tranelli ed i suoi messaggi assurdi. A dispetto dell'incredibile quantità di schermate e di azioni che dobbiamo svolgere per raggiungere il nostro obiettivo, Mirage presenta una grossa difficoltà che risulta essere anche una notevole pecca: come molti dei games in CD-ROM, infatti, percorsi e movimenti sono drammaticamente legati agli

Per gli amanti delle avventure in full-motion consigliamo **Deadalus Encounter** e **Maabus**

schemi predefiniti dal programma stesso, non consentendo così una oggettiva ed ampia manovrabilità. Oltremodo, gli screen e gli scenari risultano essere piuttosto slegati gli uni dagli altri, non consentendo una continuità di gioco nel passaggio tra una schermata e l'altra... insomma, bisogna avere un po' di pazienza. Per quanto riguarda il sonoro, musichette western e fischietti alla 'Il Buono, Il Brutto, Il Cattivo' sono naturalmente parte integrante della colonna sonora di molte delle sequenze filmate che potremo osservare cliccando su giornali, fotografie, quadri, messaggi vari ed altri oggetti che scopriremo. Durante i movimenti, invece, saremo 'allietati' dallo scalpiccio dei nostri stivali o dal 'cloppiti-cloppiti' dei ferri del nostro cavallo. In alcune situazioni, una musichetta tutt'altro che rassicurante ci metterà anche sull'avviso nell'imminenza di un qualche pericolo. In sella quindi e galoppiamo a cavallo della nostra immaginazione!

Genere: Avventura
Casa: Atlantis Interactive
Sviluppatore: The Dream Designers

Pro

Grafica notevole e sequenze filmate bellissime.
Avventura particolarmente complicata e varia nei suoi numerosi ambienti.
Interfaccia semplice e di facile utilizzo.

Contro

Eccessiva rigidezza degli schemi predefiniti.
Mancanza di continuità nei frequenti passaggi da uno screen all'altro.

PC CD - ROM

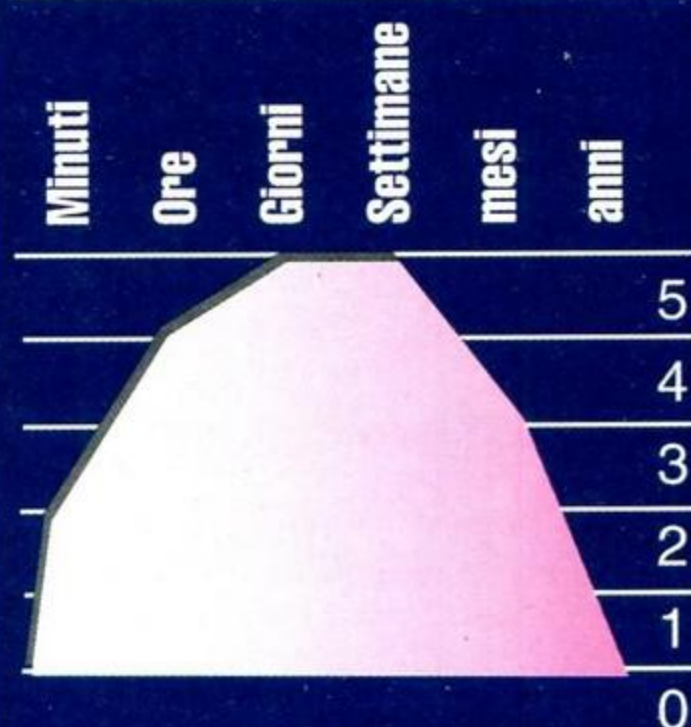
Come configurazione si consiglia un 386 almeno 6Mb di RAM e scheda grafica a 8 Bit - meglio se 16. Gira su Windows 3.1 con DOS 5.0. E' necessario un CD a doppia velocità.

MACINTOSH

Si consiglia come minimo un Mac LC, 68030 o più grande con almeno 6Mb di RAM e scheda grafica a 8 Bit - meglio se 16). Un monitor da 13' a colori ed un CD a doppia velocità. Gira sul System 7 o più grandi.

K VOTO
880

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

In generale Mirage è un ottimo adventure, fantasioso ed impegnativo. L'abbondanza di difficoltà e situazioni che lo rendono particolarmente appetibile ad un pubblico molto esigente, si scontra con la lentezza del passaggio tra i diversi screen e la scarsa possibilità di muoversi adeguatamente nello spazio a disposizione.

DUNGEON MASTER 2

Atteso seguito di un classico. Oppure classico atteso seguito, o ancora, seguito classico atteso... Insomma gli ingredienti di Dungeon Master 2 sono quelli classici di un Role-Game, e non è che a rimixarli il risultato cambi poi molto!

Dungeon Master ha rappresentato per alcuni componenti della redazione qualcosa su cui costruire tutta l'esistenza. Un motivo ispiratore, anzi, forse qualcosa di più: un elemento che ha condizionato per sempre la loro misera esistenza terrena...

Quindi era ovvio che l'uscita del seguito della Interplay fosse attesa come un momento culminante, un raggio di luce, si fa per dire viste le tetre ambientazioni del gioco, nel grigio tran tran di tutti i giorni.

Bene, come spesso accade quando l'attesa è spasmodica, il risultato finale non si è rivelato all'altezza delle aspettative. Dungeon Master 2 non aggiunge nulla di sostanziale al primo capitolo e si riduce ad essere uno stanco sequel, una specie di "missioni aggiuntive", non proprio un episodio dotato di una sua autonomia narrativa.

Come in tutti i Role Game che si rispettino, il gioco inizia con l'arduo compito di mettere insieme un plotoncino di eroi che sia competitivo, e questa per i neofiti risulta essere una delle parti più divertenti, un po' come la composizione della squadra quando si gioca all'oratorio: "Tu, tu e tu con me...".

Il primo attore assoluto della storia, è tale Thoram, che ha il compito di trovare uno strano aggeggino: lo Zo Link, che attivato può essere utile per bloccare un'oscura minaccia che incombe sulla terra.

Il plotoncino si compone, oltre che di Thoram, di altri tre soggetti, scelti tra guerrieri, ninja maghi e preti. I potenziali alleati vanno mixati con un certo discernimento, inutile partire con 3 guerrieri cattivissimi, quando poi non c'è nessuno in grado di lanciare incantesimi, o di applicare arti curative.

I personaggi partono con un bagaglio cromosomico prestabilito, nel senso che i combattenti hanno una certa predisposizione ad affettare in due i nemici, mentre i maghi, evidentemente, mostrano una maggiore propensione per le arti incantatorie.

Ma queste attitudini di base vanno sviluppate e coltivate con grande attenzione, infatti se si vuole trasformare il proprio combattente in una vera e propria macchina da guerra non resta che fargli menare le mani in continuazione. Grazie alla continua pratica, acquisirà così la necessaria abilità.

Quindi ciascun vostro personaggio potrà evolversi in base al proprio comportamento; picchiando sodo diventerà un combattente, lanciando incantesimi un grande mago, curando, un insostituibile papa, fino alle estremizzazioni: compilando di continuo 740 potrete fare della vostra triade un provetto gruppo di commercialisti iscritti all'albo... almeno credo!

Rispetto ai classici giochi di ruolo, Dungeon Master si avvale di una grafica 3D, che tuttavia non risulta particolarmente determinante, proprio per la scarsa importanza che la grafica assume in giochi di questo tipo.

Un seguito fin troppo fedele del primo indimenticabile Dungeon Master

Rispetto al primo, storico episodio nulla di nuovo sotto il sole, va solo rimarcato in termini generali, il meccanismo di gestione delle magie piuttosto innovativo nel suo genere, anche se mutuato, ripetiamo, dal primo episodio.
D'accordo i nuovi nemici più intelligenti, d'accordo la grafica più delineata, però lo sforzo dei programmatori non mi sembra sia stato particolarmente probante, anzi mi viene il sospetto che Dungeon Master sia solo una bieca operazione commerciale con tanto di restyling, un po' come proporre un cofanetto dei Beatles in confezione regalo natalizia...

Claudio Poli

Anche se Dungeon Master non è certo un hit assoluto, le vere atmosfere dei role-game più riusciti si possono ritrovare nella serie Ultima Underworld, che resta a mio avviso la miglior interpretazione di questo genere.

Genere: Role-game
Casa: Interplay
Sviluppatore: Interno

Pro

Grafica in 3 D. Nemici più insidiosi e intelligenti.

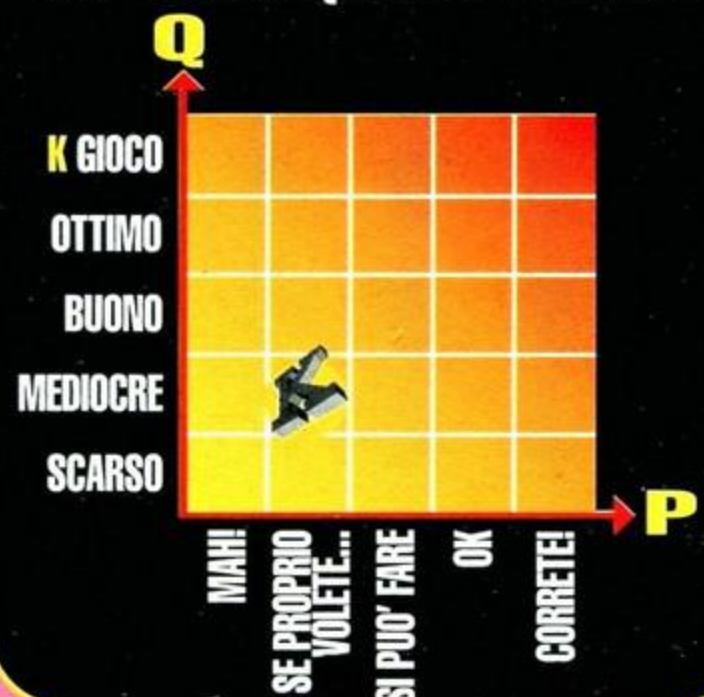
Contro

E' identico al primo Dungeon Master, incluse anche le parti poco riuscite.

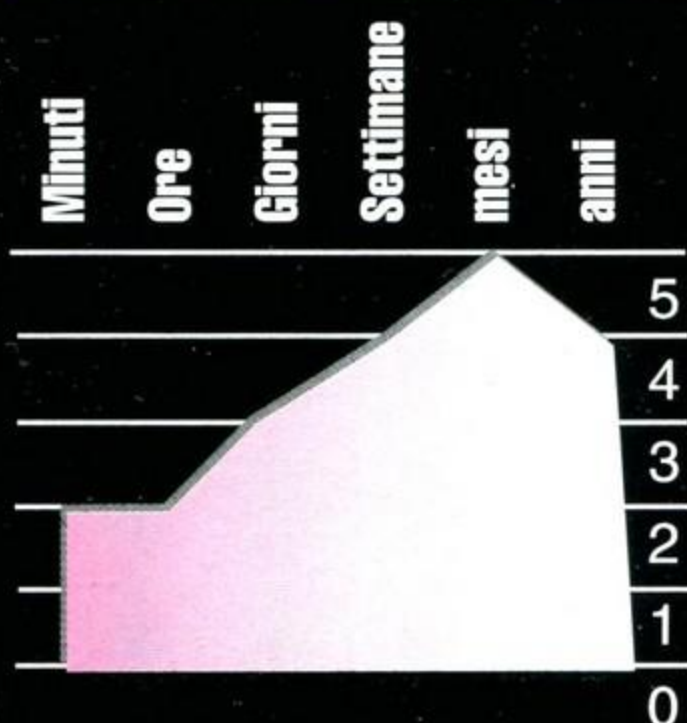
PC CD-ROM

Dungeon Master 2 richiede almeno un 486 a 33Mhz, con 4 Mb di RAM e lettore CD-ROM a doppia velocità, supporta le principali schede sonore.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

Q	MAH!	SE PROPRIO VOLETE...	SI PUO' FARE	OK	CORRETE!
K GIOCO					
OTTIMO					
BUONO					
MEDIOCRE		K			
SCARSO					

K VOTO 700

Dungeon Master 2 è un po' una mezza delusione, soprattutto per chi aveva vissuto l'epopea mitica del primo episodio. Rispetto a quel glorioso titolo c'è unicamente da segnalare una grafica più curata e nemici più intelligenti e quindi difficili da eliminare. Per il resto tutto uguale al primo episodio, compreso il meccanismo dei salvataggi non certo agevole che poteva nel frattempo essere migliorato. Sta a Dungeon Master come Highlander sta a Highlander 2... vedete un po' voi!

CURVA D'INTERESSE

LA PRIMA AVVENTURA INTERATTIVA A 5 LIVELLI,
GIOCABILE COME AL COMPUTER !
SPACE
FIGHTER
SUPER NOVITÀ
144.11.42.42
RISC - Via Timavo, 34 - MI - Non è un telefono erotico - A 2.540 Lire/min.+iva

CLUB FOOTBALL THE MANAGER

Una simulazione manageriale che fa un po' rimpiangere i fasti del glorioso Championship Manager '94...

Inizierete a dirigere una squadra di C2 e con un po' di fortuna approderete alla serie A

Ogni buon patito di videogiochi sulla sua scrivania, a fianco della tastiera del computer, possiede un raccoglitore dove custodisce tutti i suoi giochi. Il vero videogiocatore nel suo archivio possiede un po' tutti i generi: dal più frenetico degli arcade, al gioco di ruolo, dall'avventura al più violento degli sparatutto 3D. Può capitare però che, vuoi per mancanza di liquidi da investire in sano divertimento, vuoi per pigrizia o per disinformazione, qualche genere fondamentale, qualche hit particolare, venga a mancare anche a casa del più accanito dei videogiocatori. Certo tale pericolo non lo rischia un genere come la simulazione manageriale di squadre di calcio, che sin dagli albori dell'era del divertimento su computer è stato uno dei più seguiti ed apprezzati, soprattutto in Italia. Ecco allora spuntare, dopo l'ormai classico Championship Manager '94, e il controverso Premier Manager 3, dalla londinese Boms Computer Games un ennesimo gioco di questo tipo. Riuscirà CFTM ad essere all'altezza dei suoi illustri predecessori, e soprattutto di un utenza sempre più esigente nel richiedere realismo e complessità della simulazione? Ahimè la risposta purtroppo non può che essere negativa, e adesso spiegherò perché. Sin dalla prima occhiata avevo intuito che c'era un non so che di sbagliato in questo programma, già le difficoltà che ho trovato nel far funzionare la mia scheda sonora (una umilissima Sound Blaster Pro) mi hanno indispettito non poco. Di solito ci si accorge piuttosto in fretta se un programma nel suo complesso è poco curato, dalla sommarietà della veste grafica, dalla difficoltà di salvataggio delle sessioni di gioco, dalla scarsa manualistica etc..etc.. ebbene, CFTM ce li ha tutti questi difettucci. E' vero anche che molte volte la forza di un gioco, quell'aspetto particolare che ti fa stare attaccato allo schermo intere nottate, non sta tanto nella forma ma nella sostanza, cioè nella sua capacità di essere divertente. Il programma è interamente tradotto in italiano, o meglio "sottotitolato" in italiano, le icone infatti sono in inglese e quando la freccia del mouse le tocca a fondo schermo compare la traduzione in italiano; non solo la traduzione è in italiano ma anche le squadre e il campionato e i vari tornei di coppa.Per prima cosa in qualità di Manager dovrete farvi assumere da una società di calcio, le squadre che potrete amministrare all'inizio, appartengono tutte alla C2, ognuna propone le sue condizioni di impiego, cioè lo stipendio e la posizione minima che la squadra deve raggiungere nella classifica alla fine del campionato: naturalmente, se non sarete stati in grado di rispettare questa condizione verrete licenziati. Dopo avere fatto le opportune scelte verrà visualizzata una schermata in cui vengono rappresentate varie icone, ognuna di esse permette di intervenire in un diverso aspetto della gestione della vostra squadra. Non occorrerà molto tempo per rendersi conto che le opzioni disponibili non sono poi tanto diverse dai suoi predecessori, tuttalpiù vengono ridotte. Non esiste per esempio nessuna possibilità di contattare uno sponsor per alimentare i fondi della squadra, e i giocatori disponibili sul mercato appartengono tutti al campionato italiano: non esistono le partite amichevoli pre campionato, di solito utili per testare la propria squadra. Ogni giocatore possiede una numerosa serie di caratteristiche che vanno dalla velocità, alla resistenza, ad altri attributi come il tiro, il controllo etc... il problema però è che nel manuale di istruzioni non si fa alcun accenno a tali caratteristiche, e questo non può che gettare nello sconcerto un povero recensore come me, che si trova a dover fare delle scelte sulla disposizione tattica dei propri giocatori senza però sapere con un minimo di precisione, in che modo le caratteristiche di un tal giocatore potranno influire sul rendimento della squadra. Ma l'aspetto veramente disastroso di questo gioco, che avrebbe potuto salvarsi

FINE PRIMO TEMPO
PALAZZOLO 1 RIMINI 0
SPETTATORI 4600

La partita in visuale isometrica si svolge tra giocatori completamente immobili...

pur non essendo una perla di originalità e innovazione, è la fase della partita vera e propria. Il tutto, o quasi, si risolve con una schermata in cui viene rappresentato un campo da calcio in una visuale isometrica, dove i giocatori, perfettamente immobili, somigliano più agli omini del calcio balilla. Questo in fondo non sarebbe troppo grave in un gioco dove l'interfaccia grafica non è importantissima, rispetto invece alla necessità di poter seguire il rendimento della squadra e dei singoli giocatori, e soprattutto di poter intervenire in modo tempestivo cambiando tattica di gioco, o approntando qualche sostituzione. Tutto ciò in Club Football The Manager è veramente difficile, perché la partita è raccontata da una radio cronaca dattiloscritta, che scorre su una finestra neanche tanto grossa. In questa finestra otterrete delle informazioni sul passaggio della palla da un giocatore ad un altro, oppure su un tiro mandato fuori etcc... la pecca sta nel fatto che i nomi dei giocatori non sono distinti dalla squadra di appartenenza, quindi a meno che uno non si ricordi a memoria tutti nominativi della sua squadra rischia di non capirci un fico secco! Oltre a questa imperdonabile mancanza va detto che la velocità media con cui si aggiornano i messaggi su questa finestra è veramente eccessiva. In alcuni momenti salienti dell'incontro, totalmente a sorpresa, dato che, come ho appena detto è molto difficile rendersi conto di quello che sta succedendo, comparirà un schermata con una visuale dall'alto dell'area del portiere, stile Kick Off, che farà vedere un calcio d'angolo o una azione da goal. Dovendo concludere posso solo dire che CFTM è un gioco mediocre, con delle pecche fondamentali, che ne fanno un titolo difficilmente consigliabile, considerata poi l'esagerata offerta di giochi di questo tipo sul mercato.

Genere: Simulatore
Casa: Bullfrog Production
Sviluppatore: Interno

Pro

Tradotto in Italiano.

Contro

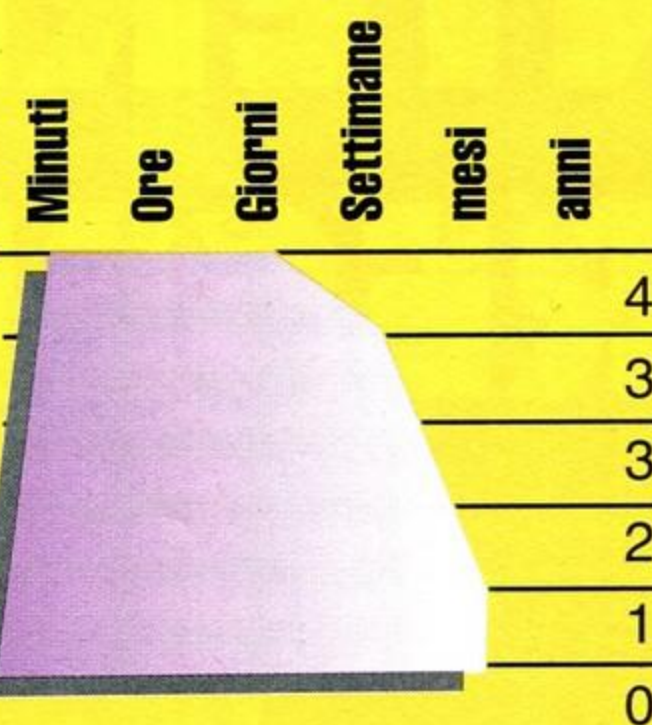
Impossibile rendersi conto di quello che succede nelle partite.
Manca assolutamente di originalità.

PC

Per farlo girare ci vuole almeno un 386 con 2MB di Ram e 3MB da installare sull'HD; supporta Soundblaster, Gravis, e Ultrasound.

K VOTO 513

Club Football the Manager è un programma di qualità medio bassa, con delle pecche imperdonabili.
la gestione manageriale non è niente di nuovo, e la sezione degli incontri è disastrosa.
Decisamente agli amanti del genere non consiglierei un titolo come questo visto e considerato poi, l'ampia gamma di prodotti disponibili.
Certo, se il gioco ve lo regalano, non buttatelo via.

CURVA D'INTERESSE

SMAU '95 PRESENTI!

K sarà presente
con tutta la redazione
DAL 21 AL 25 SETTEMBRE
ALLA FIERA DI MILANO
IN OCCASIONE DELLO SMAU.
VENITE A TROVARCI AL PADIGLIONE
NUMERO 20, STAND G04
vi attendono, oltre ai soliti
"criminali" della redazione,
gustosissime sorprese...
NON MANCATE!

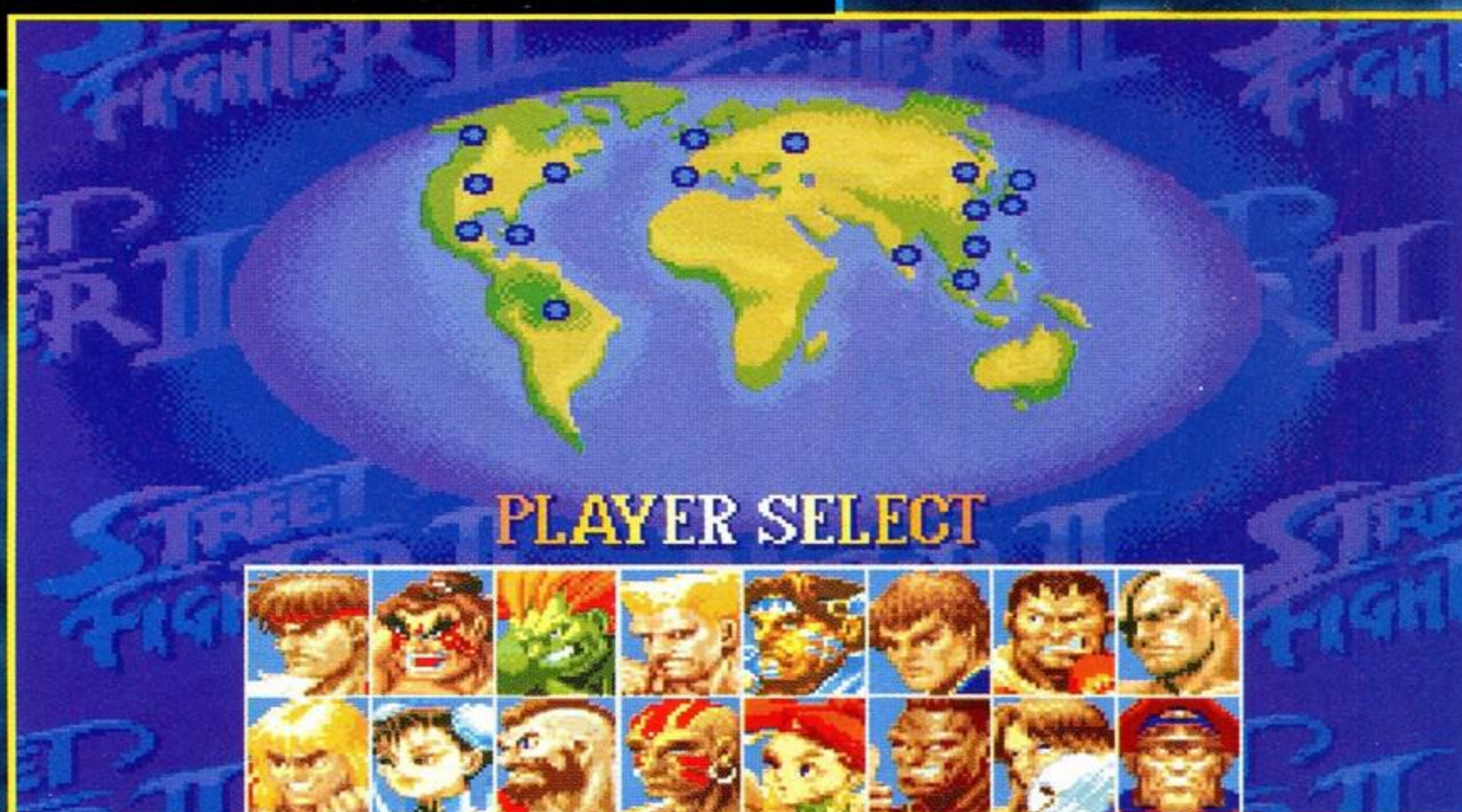
INTERNET PRESENTI!

SUL PROSSIMO NUMERO DI K

tutte le informazioni e le modalità
per accedere al nostro nuovo sito Internet.
Preparatevi a navigare con noi

Finalmente dopo la poco convincente conversione su PC di StreetFighter 2, si comincia a fare sul serio...

Il primo picchiaduro per PC in 3D, roba da non credere...

Già con Mortal Kombat si era respirata aria di rivincita. La rivincita di tutti i possessori di PC nei confronti della categoria dei "consolisti", non nel senso di aspiranti consoli ma di possessori di console, che fino ad allora erano depositari dei più bei picchiaduro della storia videoludica.
Dicevamo di Mortal Kombat per PC, appunto, e Super StreetFighter Turbo 2 non è certo da meno!
Qualcuno potrà obiettare che siamo arrivati un po' dopo con la recensione, ma il fatto è che abbiamo voluto provare personalmente tutte le fatality in scontri fisici all'ultimo sangue tra i redattori.
In particolare il correttore bozze è stato spezzato in due con un calcio volante di rara potenza, e il capo redattore ridotto all'impotenza da un colpo di taglio portato con precisione all'altezza della fronte.
Comunque grazie a questa utile "palestra" ora possiamo svelarvi questo acclamato picchiaduro in tutte le sue sfaccettature, specialmente quelle concernenti le mosse speciali,

MOSSE SPECIALI

Legenda
A= avanti
I= indietro
S= su
G= Giù
C2S= carica per due secondi
PD= Pugno a distanza
CD= Calcio a distanza
PV= Pugno veloce
CV= Calcio veloce
CA= Calcio in alto

GULIE
Sonic Boom: I, CS2, A+PV
Flash Razor Kick: G, CS2, S+CA
Super Combo: I-G, C2S, A-G, I-G, S+G

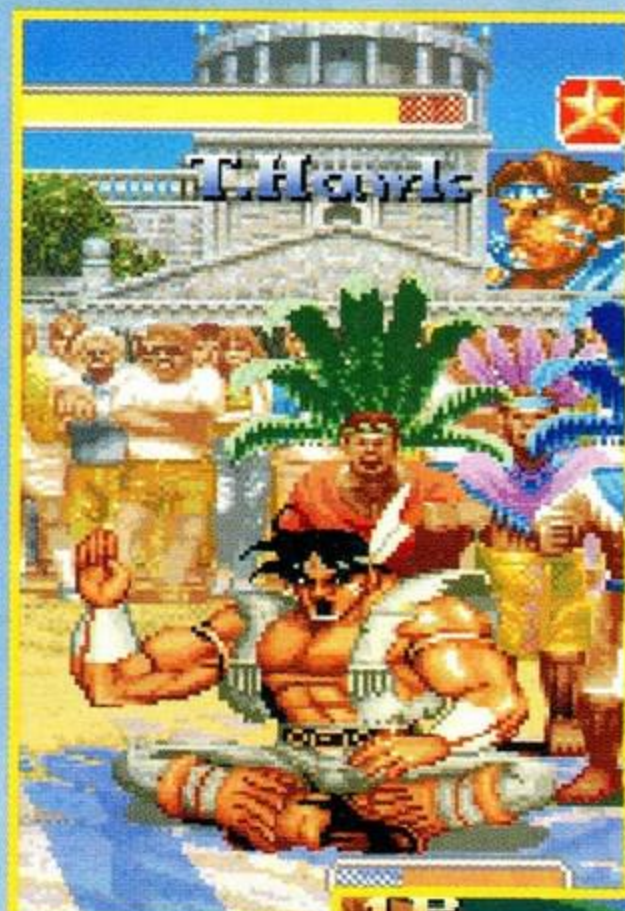
BALROG
Dashing Punch: I, CS2, A+PV
Dashing Uppercut: I, CS2, I+CD
Turn Around Punch: 3 volte il pulsante pungo o calcio e rilasciare
Buffalo Haedbutt: G, C2S, S+P
Super combo: I, C2S, A, I, A +P-C

RYU
Fireball: G, A-G, A + PV
Red Fireball: I, I-G, G, A-G, A+P
Hurricane Kick: G, I-G, I+CD
Dragon Punch: A, G, A-G, A+PD
Super Combo: G, A-G, A, G, A-G, A+P

ZANGIEF
Spinning Pile Driver: I, I-G, G, A-G, A, I + un pulsante dei pugni
Spinning Spinning Lariat: Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei pugni.
Super Spinning Lariat: Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei calci.
Super combo: Fare due giri con il joypad-joystick+P

KEN
Fireball: G, A-G, A + PV
Hurricane Kick: G, I-G, I+CD
Dragon Punch: A, G, A-G, A+PD
Super Combo: G, A-G, A, G, A-G, A+P

CHUN LI
Jumping Lightning Kick: G, CS2, S+CA
Spinning Bird Kick: I, CS2, A+CD
Fireball: I, CS2, A+PV
Lightning Leg: Pulsante Calcio premuto velocemente
Super Combo: I, CS2, A, I, A+C

DHALSIM
Yoga Fireball: G, A-G, A+P
Yoga Flame: I, I-G, G, A-G, A+P
Foot Drill: G + Calcio
Head Spear: G + Pugno
Teleportation: A, G, I-G+ tutti P-C
Super Combo: I, I-G, G, A-G, A, I, I-G, G, A-G, A+P

HONDA
Sumo Torpedo: I, CS2, A+PD
Sumo Butt Crush: G, CS2, S+CA
Hundred Hand Slap: Pulsante Pugno premuto velocemente
Uchio Throw: G, I-G, I + P
Super Combo: I, C2S, A, I, A+P

BLANKA
Horizontal Ball Attack: I, CS2, A+PV
Vertical Ball Attack: G, CS2, S+CA
Flip Back Roll: I, CS2, I+CD
Electricity Attack: Pulsante Pugno premuto velocemente
Hop: A+ 3 calci
Super Combo: I, C2S, A, I, A+P

VEGA
Tumbling Claw: I, C2S, A+PD
Backflip: Premere contemporaneamente i tre pulsanti dei pugni
Wall Jump: G, C2S, I/S + CA
Screaming Eagle: Saltate sul muro e usate P in aria
Air Drop: Saltate sul muro e usate P in aria (vicino all'avversario)
Super combo: I-G, C2S, A-G, I-G, S+C

merce assai rara...
In generale SSTF2 Turbo è un' ottima conversione che riproduce in ambito PC tutte le emozioni che si possono provere su console. A cominciare dalla grande varietà di mosse speciali e combinate che risultano molto intriganti sia che si giochi contro il computer che contro un avversario.

La velocità è buona, i programmatori della Eurocom hanno cercato di far girare il gioco sul maggior numero di computer in circolazione, si sono sacrificati alcuni particolari grafici: gli sprite non sono così ben amalgamati con gli sfondi, ma in generale SSTF2 Turbo gira anche su 486 a 25 Mhz e il Pentium rimane un lontano ricordo. Anche volendo esagerare con la configurazione basta e avanza un 486 a 66Mhz.

Tra le note dolenti di SSTF2 Turbo, la necessità assoluta di utilizzare un joypad a sei pulsanti per eseguire in modo corretto le mosse speciali. L'uso della tastiera risulta impraticabile anche per i più smaliziati smanettoni in circolazione, a casua della complessità delle

E' veramente un gioco pompatissimo: da non perdere! Assolutamente!

mosse combinate. In sintesi se vi siete divertiti come dei maiali giocando a Mortal Kombat 2, vi consigliamo caldamente l'acquisto di questo gioiellino della Gamek. Non vi resta che far "schioccare" le nocche alla Van Damme, fissare il vostro avversario dritto negli occhi e dire con molta teatralità: "E' un gran bel giorno per morire... non trovi?"

Massimo Carboni

Genere: Picchiaduro
Casa: Gametek
Sviluppatore: Eurocom

Pro

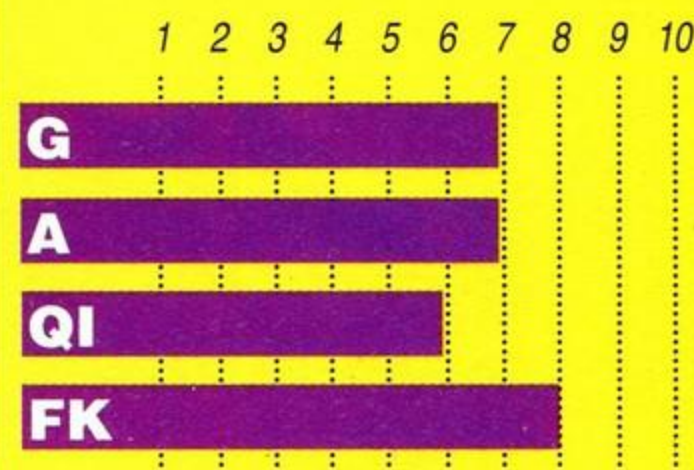
Grande varietà di mosse.
Veloce e avvincente.
Degno della versione in console.

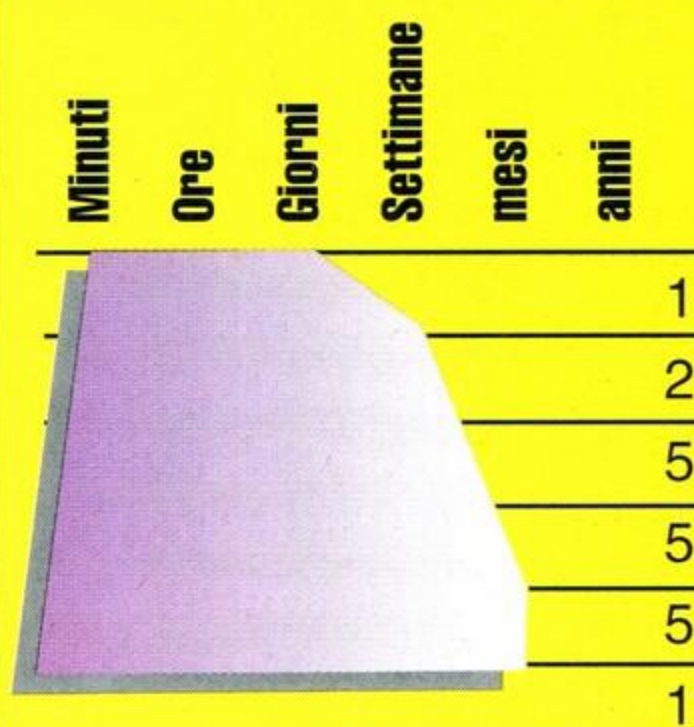
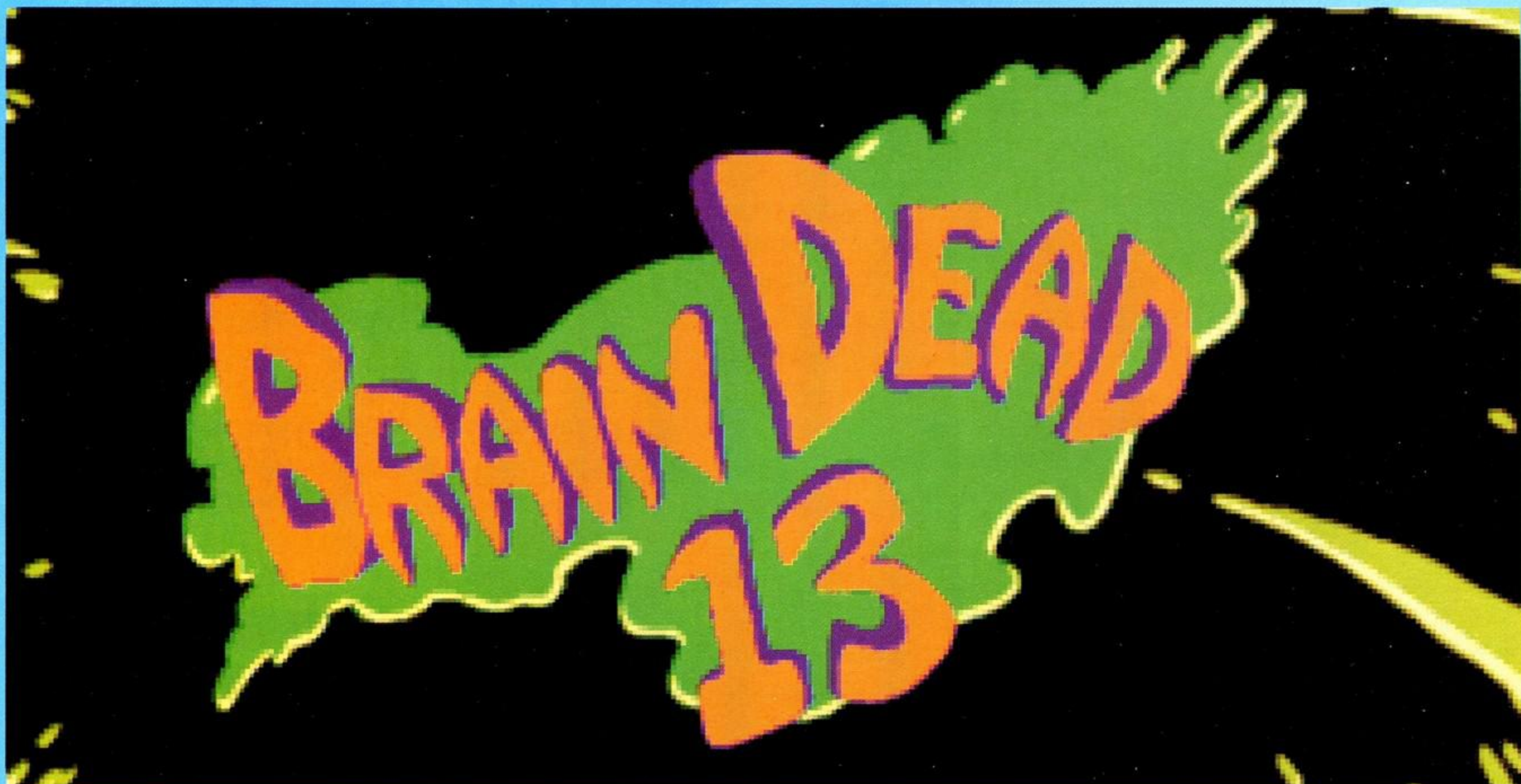
Contro

Graficamente non è definito come la versione per console.

PC CD-ROM

SSTF2 Turbo gira come configurazione minima con un 486SX a 25 Mhz con 4 Mb di RAM, consigliato tuttavia un 486DX con 8 Mb di RAM. Richiede inoltre scheda grafica VGa e 30 Mb di spazio sull'hard disk (per la versione floppy).

K VOTO
895

Super StreetFighter 2 Turbo è uno dei migliori picchiaduro mai approdati su PC, contende il titolo assoluto a Mortal Kombat 2 e non fa assolutamente rimpiangere la versione per console.
Una quantità enorme di mosse speciali conferiscono una notevole longevità al gioco.
Inoltre, non richiede una configurazione hardware pazzesca.
L'unica vera limitazione, se così si può definire è la necessità di un joypad a sei pulsanti per padroneggiare tutte le mosse speciali e quelle combinate in particolare.
Finalmente anche tutti i possessori di Pc potranno dire soddisfatti: "Finalmente picchio pur'io!"

CURVA D'INTERESSE

La Ready Soft torna alla carica con un laser-disk pieno zeppo di animazioni da oscar, umorismo demenziale e un po' di "splatter" che non guasta... Il tutto per un cartone animato interattivo che segue le orme del mitico Space Ace!

Vi ricordate quei Coin-Op che invasero le sale giochi qualche anno fa?
Ma sì, i mitici videogiochi LASER-DISK che univano una grafica incredibile (a volte dei filmati veri e propri) ad una interattività piuttosto scarsa, ma, comunque, divertente? Ebbene, Brain Dead, è uno di loro; un mare di animazioni full-screen CARTOON-STYLE e l'arduo compito di premere il tasto giusto al momento giusto per proseguire nell'avventura.
Gli autori di questo ennesimo cartone animato interattivo sono "i soliti noti" della Ready Soft, sì, sì, proprio quelli di Space Ace il mitico Coin - Op che a dieci anni dalla sua uscita sta vivendo una seconda giovinezza su CD-ROM.
In questa avventura il nostro eroe è un esperto di computer che deve sfuggire alle grinfie di uno strano essere filiforme, o meglio da quelle del suo assistente, desideroso di ottenere un cervello per i suoi esperimenti.
Ve beh, la trama non brilla per originalità, ma in questo tipo di giochi ciò che conta veramente è sempre e solo la grafica con la G maiuscola, e la colonna sonora d'effetto, che sapientemente miscelate ci dovranno regalare emozioni e risate in quantità.
Premetto che non impazzisco per questo genere di giochi, ma devo dire che Brain

NOTA BENE NB

Brain Dead nel suo genere, si parla di cartoni animati interattivi, risulta essere realizzato molto bene, un po' un punto di riferimento di questo genere spesso sottovalutato. Andando a cercare altrove, vi suggeriamo Space Ace, sempre della Ready Soft e Kingdom, recensito nel numero di Luglio. Buon "cliccamento" selvaggio.

Dead 13 è realizzato molto bene dal punto di vista tecnico. Le animazioni (tutte a pieno schermo) scorrono fluidissime sul mio Double-Speed ed il sonoro non perde mai la sincronia con la grafica; inoltre sia il buono che i cattivi sono caratterizzati molto bene e sprizzano simpatia da tutti i pori. Nonostante le prime reticenze, mi sono ritrovato a giocarci un'ora di fila senza rendermene conto, giusto per vedere la scena successiva, quasi stessi assistendo veramente a un film dalla trama avvincente.

Il classico cartoon interattivo... con grafica e sonoro davvero godibili...

L'interrogativo che mi è sorto quasi immediatamente e ha preso a rimbalzarmi ossessivo nel cervello è stato: "Ma chissà come gira questa 'meraviglia' grafica su un Single-Speed"?
Per risolvere questo inquietante interrogativo ho preso il Cd e l'ho infilato di giustezza nel lettore di un 486sx33, che ormai viene snobbato da tutti i giochi dell'ultima generazione, rassegnato ad osservare una sequenza di immagini statiche, ed invece... sorpresa! Il gioco gira lo stesso in modo decente anche se con qualche impuntamento qua e là, ma comunque rimane godibile e divertente, forse con una manciata di frame al secondo in meno.
Nonostante tutto questi giochi rimangono affascinanti, e quando ben realizzati (come in questo caso) diventano irresistibili.
Ah, dimenticavo di dirvi che il protagonista si chiama Lance, una specie di incrocio tra Capitan Uncino e una melanzana andata a male...
Brain Dead sarà disponibile in formato PC CD-ROM, Sega CD, 3DO, Mac CD-ROM, MPEG.

Davide Puntel

Genere: Cartone Animato Interattivo
Casa: Ready Soft
Sviluppatore: Interno

Pro

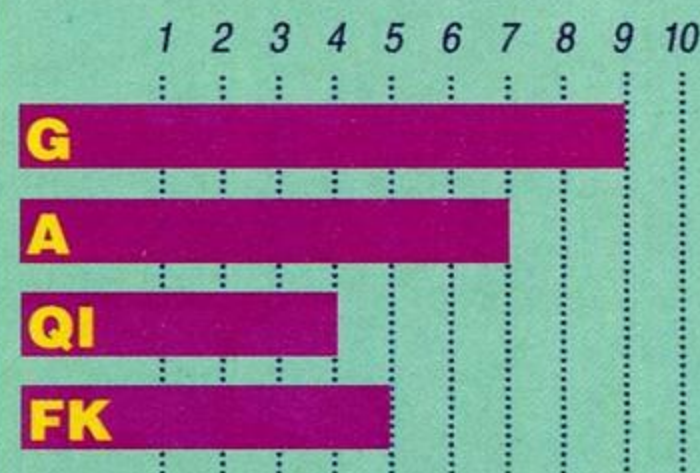
Grafica e sonoro entusiasmanti. Personaggi molto ben delineati e divertenti. Richiesta di un hardware modesto.

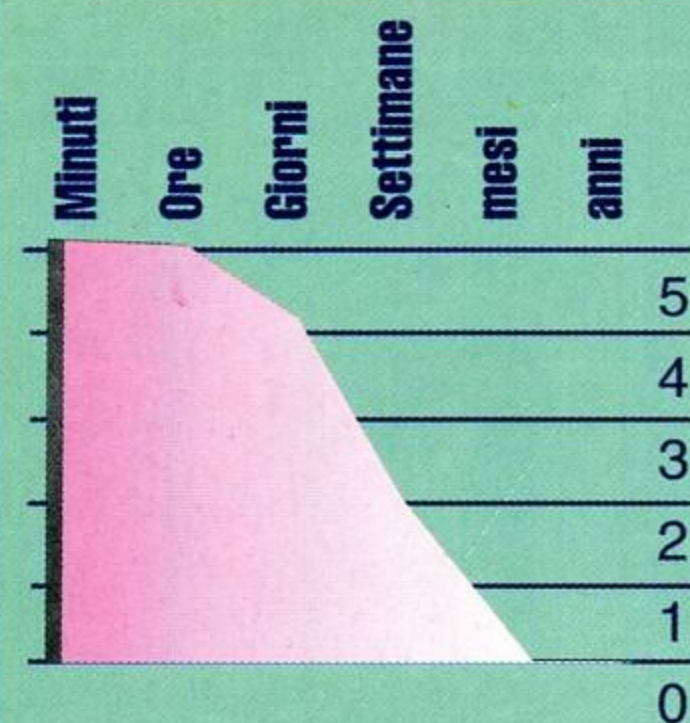
Contro

Scarsa interattività, come in tutti questi giochi. Non molto longevo.

PC-CD ROM

Brain Dead gira con qualche "impuntatina" su un 486 a 33Mhz con 4Mb di RAM e lettore CD-ROM a singola velocità. tuttavia si consiglia almeno un lettore Double-Speed.

K VOTO
870

Brain Dead è un classico cartone animato interattivo, e come sempre in questi casi, gli elementi più positivi del gioco sono la stupenda grafica accoppiata ad un sonoro di livello cinematografico. A dire il vero in questo caso bisogna sottolineare anche una galleria di personaggi molto originali e ben delineati. Fin qui la parte "cromatica"; se volete qualche notizia del gioco, ahimé, non ce ne sono molte, il livello di interattività è minimo, ma per gli amanti di questo genere a metà strada tra il lungometraggio di animazione e il videogioco si tratta di un titolo imperdibile!

CURVA D'INTERESSE

Un gioco di ruolo dedicato a tutti gli appassionati di "Night and Magic" convertiti al sistema Macintosh. Potrete sciegliere tra i 200 personaggi disponibili per vivere un'avventura indimenticabile.

Ragazzi, già solo il manuale m'ha fatto venire l'orticaria... World of Xeen è infatti un gioco di dimensioni enciclopediche che si presenta al pubblico con 68 paginone zipille di raccontini e disegni, informazioni varie, metodologie di gioco, istruzioni e listino prezzi (volete sapere quanto costa lo spray insetticida? Cinque punti di magia più una gemma. Se invece siete mooolto ricchi, potreste addirittura permettervi una vera e propria "esplosione stellare" - Star Burnst - del costo di 200 punti magia e 20 gemme. Senz'altro caruccia ma sicuramente molto più efficace dello spray contro certi mostri che incontrerete lungo il cammino). Credo proprio di avere passato più tempo a leggere testo in lingua inglese per questo gioco che in otto anni di onorata (?) carriera scolastica... Oltre al manuale testé citato (scrosciano gli applausi sul mio "testé", che debutta in una recensione su K, e speriamo che il correttore di bozze poi non me lo tagli), fanno da corredo al CD due eleganti, colorate ed accurate cartine geografiche di riferimento sulle terre di Xeen (potete anche attaccarle in cameretta, sono molto decorative) ed un utilissimo bigino riassumente le note di installazione, le opzioni, le icone del gioco e le funzioni di tutti i tasti. Completata le lettura dei testi sacri, estratto dallo scrigno il magico CD e una volta messolo a bollire nel calderone stregato (no, non correte in cucina, mi riferivo scherzosamente al vostro PC), vi troverete proiettati in uno di quei fantastici e caratteristici mondi a metà tra fiaba e medioevo che gli appassionati di Might and Magic, più di tutti gli altri, conoscono bene. E' bene precisare subito, però, che non occorre assolutamente essere degli

esperti o degli appassionati giocatori del genere per avvicinarsi a questo prodotto. E' infatti uno dei meriti di World of Xeen (che noi sottolineiamo più che volentieri) quello di essere riuscito, una volta tanto, ad integrare e mediare le varie caratteristiche dei giochi di ruolo. In questo modo il gioco risulta essere sufficientemente accattivante ed intrigante sia per i novizi che per i più navigati, avendo come unica pecca, in questo senso, quella di risultare fin troppo semplice e lineare nella trama, nei combattimenti e nei movimenti direzionali. La struttura e l'architettura del gioco presentano ai nostri occhi belle animazioni in 3-D, qualcosa come 200 personaggi diversi, notevoli mostriciattoli tutti caratterizzati, purtroppo, dalla scarsa mobilità.

L'interfaccia non è proprio intuitiva ma resta comunque di facile utilizzo

L' interfaccia non è proprio intuitiva ma resta comunque di agevole utilizzo (soprattutto dopo che uno s'è "sparato" il manuale e potrebbe quindi anche scrivere una tesi sull' argomento); i puzzle e gli indovinelli da risolvere sono numerosi e mai troppo difficili . La colonna sonora che accompagna le varie fasi dell'avventura è piacevole ed azzeccata e contribuisce degnamente (assieme alle tapparelle che avrete provveduto ad abbassare) a creare la giusta atmosfera. Peccato che il caricamento e la velocità del gioco risultino essere molto lenti: la velocità di scorrimento delle immagini grafiche risulta infatti spesso poco fluida, troppo poco fluida per quello che ci si dovrebbe onestamente aspettare da un CD-ROM. Un altro punto debole dell'avventura è costituito dalla ripetitività di luoghi e paesaggi, tra l'altro anche mediocremente definiti. Può accadere, ad esempio, di

camminare anche per diversi minuti (in tempo reale, non in "tempo fiabesco") lungo una staccionata di simil-legno tutta impeccabilmente identica a se stessa dall'inizio alla fine. Tra l'altro, problemi del genere potrebbero comportare, alla lunga, difficoltà di orientamento ma, almeno per questo, fortunatamente, c'è la possibilità di controllare costantemente i propri movimenti grazie alla funzione di "automapping". Tuttosommato World of Xeen rimane un gioco piacevole e coinvolgente, consigliato per passare qualche ora in mezzo a maghi, guerrieri, elfi e dragoni.

Max Pantani

Genere: Gioco di ruolo
Casa: New World Computing
Sviluppatore: Jon van Caneghem

Pro

Immediatezza di gioco
Componenti cartacee (scatola+manuale+cartine) molto ben curate.

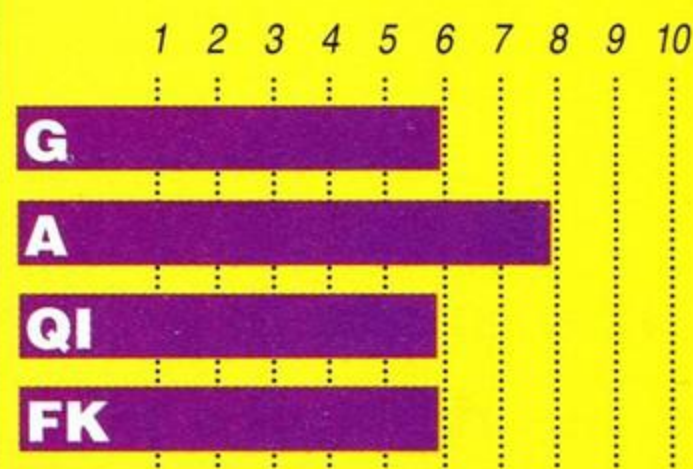
Contro

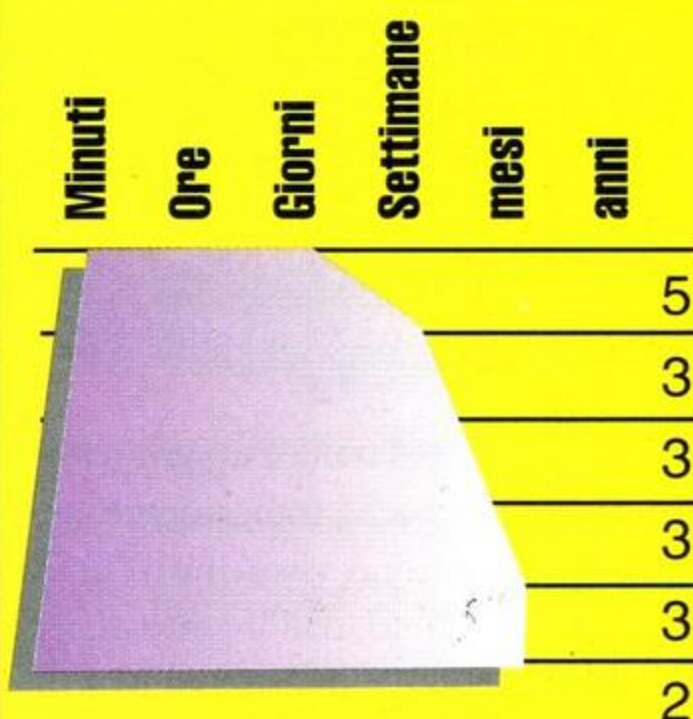
Scenari ripetitivi.
Lentezza dei movimenti di gioco Combattimenti inespressivi.

MACINTOSH CD-ROM

Per avventuravi nei mondi di Xeen occorrono un monitor a colori di almeno 12", il CD-ROM, ben 3MB di RAM liberi e altrettanti disponibili sull'HD. Necessario un System pari o superiore al 7.0.

MACINTOSH M CD-ROM

K VOTO
648

Un gioco di ruolo sul computer? Beh, World of Xeen non è certo la novità che farà scuotere il mercato, però potrà contare, a nostro parere, oltre che sui soliti acquirenti oramai assuefatti dalle massicce dosi di GdR, F'n'F, D&D ecc. ecc., anche su un discreto numero di ragazzi che si affacceranno per la prima volta nell'infinito mondo del Potere e della Magia. Questo perchè il gioco è strutturato in maniera da renderlo immediato e comprensibile anche per i non addetti ai lavori. Certo non è il massimo della vita per chi vuole provare tutti gli intrighi e le complicazioni, tutti i misteri e le potenzialità del "mondo parallelo", ma per passare un onesto numero di serate in compagnia di amici è quanto basta. Fidatevi.

CURVA D'INTERESSE

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

Il Cyberspazio di Internet da oggi è più affollato. E' infatti nata, per la gioia di tutti i musicofili, una banca dati interamente dedicata alla musica rock...

COS'E' ROCK ONLINE?

Già, cos'è? Ve lo sveliamo subito. Rock Online è un servizio telematico musicale gratuito in cui le notizie - organizzate in forma di "magazine" - si integrano con pubblicazioni specializzate da "sfogliare" elettronicamente: e' il primo contenitore "in linea" dedicato al rock e trattato in lingua italiana, destinato a dare vita ad un gigantesco database in materia, disponibile in tempo reale per il pubblico e gli addetti ai lavori.

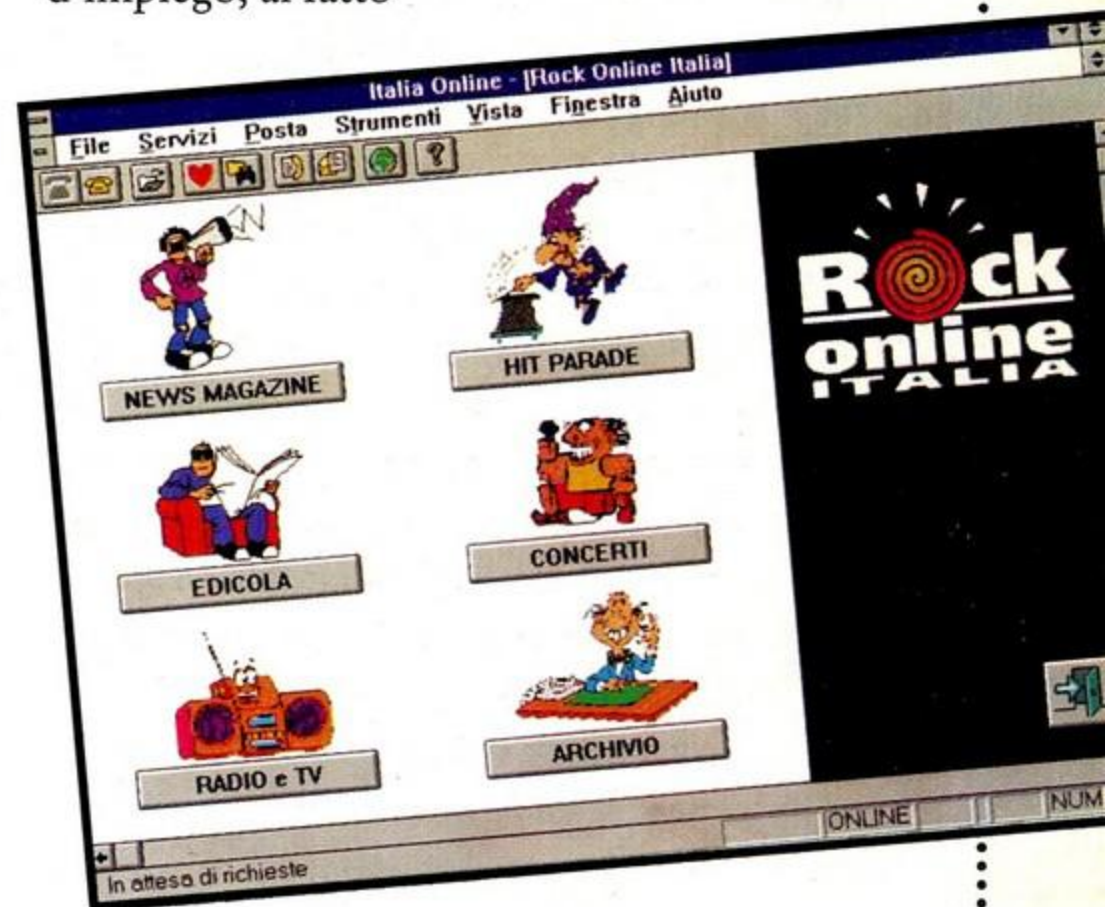
Dove si trova? Rock Online è un servizio della M&G Interactive erogato da Italia Online, uno dei più importanti provider italiani (l'abbonamento annuo a tutti i servizi di IOL, compreso l'accesso 24 ore su 24 a Internet, costa poco più di 200.000 lire). Non solo. Rock Online è visibile anche su Internet (basta digitare http://www.iol.it) e quindi raggiungibile da ogni parte del mondo attraverso qualunque provider.

Insomma, Rock Online Italia è un progetto importante e ambizioso. E, francamente, anche di non facile realizzazione, visto che è l'unico del genere: muove, infatti, dall'intento di realizzare il primo servizio telematico di argomento musicale completo, in grado di fornire notizie sempre aggiornate agli utenti appassionati di musica e di inserirle in un quadro ben più ricco. Il nostro scopo è creare un ambiente in cui il costante lavoro redazionale si integri con i contenuti editoriali di specialisti del settore, un vero e proprio magazine telematico sul rock. Non una sorta di Reuter musicale, non una successione di "lanci" di agenzia, non un mezzo dedicato agli addetti ai lavori, ma una base di consultazione destinata ad un pubblico vasto. Con un fine preciso: quello di fornire all'utente, con il trascorrere del tempo e con l'accumularsi di notizie e informazioni, un enorme database musicale, in cui incrociare agevolmente passato (l'archivio), presente (gli aggiornamenti quotidiani) e futuro (le anteprime). Un obiettivo ambizioso, appunto, che garantisse alla musica rock, pop e leggera trattata in lingua italiana e filtrata attraverso la realtà italiana di divenire parte integrante dell'immenso panorama di Internet, che proprio nei siti musicali esprime alcune delle sue pagine più creative.

Rock Online Italia cerca di superare alcuni limiti tipici del sito musicale singolo: la naturale ma per certi versi eccessiva specializzazione di ogni genere musicale (l'utente in cerca di notizie "underground" dovrebbe visitare diverse riviste alternative americane, l'angolo dei Nirvana, quello dei Mudhoney e quanti altri ancora?); il potenziale isolamento di una particolare notizia (quanto tempo si perde a cercare le informazioni che interessano: si deve dipendere dai newsgroups per sapere che Plant & Page hanno aperto un sito tutto loro?); e l' inevitabile "ghettizzazione" di alcuni argomenti (dei Pearl Jam si deve parlare solo in relazione alla loro appartenenza alla scena di Seattle o si preferisce sapere qualcosa sul loro attivismo anche da fonti alternative?).

Organizzare notizie e informazioni in un

magazine musicale telematico: ecco la novità. Come? Percorrendo tre strade: la costituzione di una nutrita redazione composta da giornalisti specializzati; la realizzazione di partnership tra editori di testate capaci di completarsi tra loro; la collaborazione di un provider commerciale. E, se i primi due punti possono suonare addirittura ovvii, non altreattanto si può dire del terzo: il ruolo del provider commerciale, quale è Italia Online, è cruciale nel garantire all'utente una serie di servizi di base che facciano da premessa, da cornice e, a volte, da corollario alla navigazione in Internet. Senza l'erogazione del servizio attraverso Italia Online, Rock Online Italia non avrebbe potuto essere gratuito per gli utenti.
La facilità di consultazione e di lettura è una caratteristica essenziale di Rock Online Italia. Il servizio, fruibile gratuitamente per gli abbonati di Italia Online direttamente dalla macroarea "musica" evidenziata sulla homepage, propone nella schermata di apertura sei "bottoni" principali posti sotto altrettante icone, che immettono successivamente nelle zone dedicate a "news", "classifiche", "edicola", "archivio", "concerti", "radio/TV"; queste ultime sono a loro volta ulteriormente articolate in sottosezioni.
Tale struttura, come premesso, poggia su un duplice contributo: un servizio di notizie continuamente aggiornate in tempo reale, e la presenza in formato elettronico di un gruppo di note testate editoriali specializzate in vari e diversi segmenti di genere.
Le "news" sono redatte da un pool di giornalisti specializzati attraverso un continuo collegamento telematico con la redazione elettronica di Rock Online Italia che riceve, rielabora e smista da una sorta di mailbox dedicata le informazioni che le possono pervenire, tramite modem, in ogni momento e in tempo reale. La redazione, pertanto, è "virtuale": il proprio luogo di appartenenza non è un posto fisico, ma un angolo di cyberspazio ritagliato nella porzione occupatavi da Italia Online. Le news sono riorganizzate nell'ambito di un NEWS MAGAZINE, al fine di poterle suddividere in otto aree di pertinenza:
- Dance (tendenze nella musica dance e disco)
- Metal (heavy metal e hard rock)
- Pop/Rock (pop e rock nella loro accezione più vasta)
- Underground (scena alternativa)
- Italia (musica leggera italiana)
-Industria musicale (ogni genere di informazione riguardante l'ambiente discografico ed il settore più in generale)
- Novità discografiche (riguardante le pubblicazioni italiane e straniere)
- Taccuino Segreto (uno spazio dedicato a indiscrezioni e curiosità varie).

La seconda sezione è la HIT PARADE, nella quale trovano spazio alcune tra le più significative classifiche di vendita discografiche italiane e internazionali ed in cui saranno ospitate anche le classifiche di network radiofonici, giornali, televisioni e quant'altro.
Uno spazio assolutamente fondamentale del servizio, come già accennato, è costituito dall'EDICOLA, composta da una parte redazionale - formata da una Rassegna Stampa tratta dai più importanti giornali musicali italiani e stranieri e dalle Anteprime, con anticipazioni su sommari e articoli delle maggiori testate specializzate - e da un'area contenente i contenuti editoriali in linea di 6 riviste musicali.
Le testate sono rappresentative di alcune nicchie di settore e consentono di prelevare le più svariate informazioni sotto forma di interviste, inchieste e recensioni.
L'area dedicata ai CONCERTI contiene le segnalazioni dei più importanti tour, festival, rassegne e spettacoli musicali che si svolgono in Italia e all'estero, oltre a informazioni e curiosità relative ai concerti stessi.
Lo spazio RADIO/TV fornisce notizie e segnalazioni di argomento musicale (programmi, interviste, altre iniziative) provenienti dalle principali emittenti radiofoniche e televisive.
La zona ARCHIVIO è quella che, pur muovendo da una base più scarna, si avvia a costituire un patrimonio di grande valore nell'ambito di Rock Online Italia: in pochi mesi assumerà le dimensioni e la struttura di una vera e propria biblioteca musicale, con enciclopedie, biografie ufficiali, interviste tutte concorrenti a dare vita ad un gigantesco database musicale, destinato ad arricchirsi quotidianamente anche con le notizie del giorno precedente.
Tutto quanto sopra è disponibile in formato nativo per gli abbonati a Italia Online, ma anche in formato WWW, accessibile a tutti gratuitamente da Internet durante l'intera fase di lancio. Ulteriore punto di contatto è fornito dai numerosi "link" diretti con i più disparati siti web che, mano a mano, saranno attivati e permetteranno di sperimentare pienamente la connessione tra servizi di argomento attinente forniti da provider lontani.
Ogni sottosezione di Rock Online Italia conduce ad un forum dedicato, concepito nella medesima forma dei tipici forum di Italia Online: anche in questo caso lo scopo dichiarato consiste nel promuovere una reale interattività tra i fornitori di tutte le componenti del servizio e gli utenti, che potranno gestire al meglio i file disponibili e, soprattutto, dire la loro, segnalare, suggerire.
Se la fantomatica "bit generation" esiste realmente, allora Rock Online Italia si propone come la sua sede naturale e spontanea, grazie alle sue potenzialità, all'immediatezza d'impiego, al fatto

di essere redatto in lingua italiana e di costituire il primo esempio di effettivo interscambio tra "lettori", "giornalisti" e "editori".
Cosa aspettate ad abbonarvi a Italia Online o a venirci a trovare attraverso Internet? In questo secondo caso dovete digitare: http://www.iol.it
Vi aspettiamo...

MUSICA, ARRIVA IL CD-PLUS

L'industria discografica e gli artisti internazionali stanno rispondendo con entusiasmo al nuovo standard "enhanced CD" (o CD "mixed mode") messo a punto da Sony e Philips. Come ogni altro CD di tipo "potenziato" il nuovo formato, battezzato CD Plus, è un normale CD audio di 5 pollici di diametro che sfrutta la capacità residua di memoria del supporto - circa 200Mbyte - per contenere informazioni multimediali (testi, grafica, immagini fisse, sequenze video a schermo pieno, animazioni ecc.): a differenza delle forme precedenti di CD a modalità mista, tuttavia, la tecnologia elaborata da Sony e Philips per il CD Plus ("stamped multi-session") posiziona le informazioni aggiuntive dopo le tracce audio, eliminando così il cosiddetto problema della prima traccia, che si verifica quando il lettore CD rifiuta di riprodurre il contenuto del compact disc, non riconoscendo le informazioni audiovisive multisessione in esso contenute. Come gli altri tipi di CD "enhanced" già disponibili sul mercato dal '94, e a differenza dei CD -ROM, il CD Plus può essere letto e riprodotto da un normale lettore di compact disc (relativamente alle informazioni audio) così come da un personal computer dotato di driver CD-ROM, con risoluzione "full motion video" e audio a 16 bit.

Sony Music ha già annunciato l'mminente uscita di titoli CD Plus dedicati a Bob Dylan e Alice In Chains, mentre la EMI americana prevede di produrre 15-20 CD Plus entro i prossimi 12 mesi. La Warner Bros., dal canto suo, sta lavorando a nuovi titoli interattivi di Van Halen, R.E.M. e Tom Petty che utilizzano il software multimediale Apple Quicktime e Quicktime VR. La tecnologia VR di realtà virtuale è stata utilizzata anche dal gruppo inglese Squeeze per realizzare un CD Plus, "Some Fantastic Place", in uscita tra breve su etichetta A&M, mentre anche la Elektra ha intenzione di pubblicare almeno cinque titoli CD Plus entro la fine dell'anno. La Capitol ha invece annunciato l'intenzione di utilizzare il software Quicktime VR per realizzare titoli ibridi, a metà strada fra CD Plus e CD-ROM. Tra i numerosi musicisti che stanno lavorando con i nuovi strumenti di authoring Apple per realizzare titoli interattivi figurano anche il rapper francese MC Solaar, gli Ace Of Base, Sarah McLachlan e le band Love And Rockets, Skinny Puppy e Swell appartenenti all'etichetta American Recordings. Un CD Plus di presentazione degli artisti dell'etichetta Real World sarà anch'esso presentato entro la fine dell'anno.

EMI SEMPRE PIU' INTERATTIVA

I primi CD "enhanced" o CD Plus pubblicati dalla EMI sono annunciati per quest'autunno; nello stesso periodo è atteso sul mercato il CD-ROM dei Rolling Stones "Voodoo Lounge Interactive" pubblicato da Virgin Records (società del gruppo EMI), mentre uscirà tra breve il doppio CD-ROM "Promised Land" dei Queensryche. Capitol Records e Virgin France, due società del gruppo, inaugureranno propri siti su Internet; servizi dedicati a specifici artisti del roster EMI si aggiungeranno a quelli già in funzione per Megadeth (Megadeth, Arizona) e Adam Ant (Adam Ant's Ant Farm).

MEGADETH

RYKODISC E ECM:CD-LINK SU INTERNET

Rykodisc e ECM sono le prime due etichette discografiche a sfruttare la nuova tecnologia CDLink, sviluppata dalla società americana Voyager Co., per diffondere attraverso i propri siti Internet informazioni multimediali (testi, immagini e grafica) relative a CD audio già in commercio.

Il sistema CDLink, in pratica, consente di potenziare in tempo reale e "on line" il contenuto informativo di compact disc che l'utente sta ascoltando con il suo lettore CD-ROM domestico, attraverso l'utilizzo di opportuni "hot-links" di collegamento con specifici pas-

saggi dell'album, e senza che sia necessario realizzare una nuova versione "enhanced" o interattiva del disco.
Rispetto alla soluzione che prevede di scaricare i file audio sul computer domestico, il sistema - che utilizza per la parte sonora i CD audio già in possesso del consumatore - ha l'ulteriore vantaggio di garantire una qualità audio nettamente superiore e di evitare i tempi ancora molto lunghi necessari per il downloading.
LA ECM (il cui indirizzo Internet è http://www.ecm.com) ha utilizzato la tecnologia CDLink per l'album "Nordan" di Lena Willemark e Ale Moller.
Un secondo progetto della ECM riguarda un album di David Darling, per il quale l'artista è stato incaricato di scrivere un breve racconto on-line, destinato ad utilizzare la musica dell'album come commento sonoro.
Per "Hot Rats" di Frank Zappa e "Imperial

ELVIS COSTELLO

Bedroom" di Elvis Costello, la Rykodisc mette a disposizione sul proprio sito commenti e analisi approfondite sul contenuto degli album; attraverso gli "hot-links" contenuti nel programma gli utenti possono richiamare determinati passaggi musicali del CD cui il testo fa riferimento.
Tramite CDLink sarà possibile anche ricevere direttamente on-line recensioni riguardanti gli album (l'utente dovrà tuttavia già disporre del CD audio per potere ascoltare i brani musicali di riferimento): una selezione di recensioni della rivista musicale americana Spin sarà presto resa disponibile agli utilizzatori del sistema.
Gli utenti Internet potranno naturalmente avere accesso alle informazioni testuali e di altro genere contenute nei siti delle etichette discografiche anche nel caso in cui non abbiano la possibilità di sfruttare i "link" di collegamento perché sprovvisti di lettore CD-ROM o del CD audio a cui il programma si riferisce.

AL VIA RAINBOW-CD & E-DISC

La famiglia dei supporti musicali multimediali discendenti dal CD audio (CD-ROM, CD enhanced, CD Plus) si ingrandisce con il debutto annunciato nei prossimi mesi di due nuovi standard, il Rainbow CD e l'e-disc (o E-CD).
Il Rainbow CD, sviluppato dalla casa discografica Island e dal dipartimento nuovi media della Philips, è un supporto riproducibile su normali lettori CD (limitatamente al programma audio), su CD-ROM e CD-I (per quanto riguarda le informazioni multimediali).
Il primo titolo, annunciato per l'autunno, è "Doors And Windows" dei Cranberries, che conterrà cinque brani inediti della band irlandese, i testi delle canzoni, fotografie e videoclip. Il prezzo del CD sarà compreso fra le 35.000 e le 55.000 lire.
L'e-disc, o E-CD, si avvicina concettualmente ad un singolo, contiene un numero limitato di brani musicali (con inediti, inediti, registrazioni live o remix) e informazioni multimediali, ad un prezzo al pubblico compreso fra i 12 e i 15 dollari; anche questo sistema è compatibile con il lettore CD audio e il computer attrezzato di drive CD-ROM.
Questo formato ha fatto il suo debutto sul mercato americano in luglio con "Little Things" dei Bush (etichetta Trauma/Interscope), che contiene tre brani (di cui due inediti), giochi, ambienti interattivi che riproducono il palco del concerto e il bus utilizzato per gli spostamenti in tour, profili dei membri del gruppo e altri elementi multimediali. Il prezzo al pubblico è di 12,99 dollari, lo stesso di "The Moby Disc" di Moby (etichetta Elektra): anche questo titolo contiene tre brani, di cui due inediti, oltre a due video; il supporto consente all'utente di mixare porzioni audio e di scegliere differenti percorsi selezionando le icone cangianti e in continuo movimento che introducono il programma.

LE PAGINE GIALLE DEL ROCK

Ecco alcuni indirizzi Internet che dovete assolutamente avere:

BON JOVI

BON JOVI:
http://www.polygram.com/bonjovi/BonJovi.html
BEASTIE BOYS:
"http://www.nando.net/music/gm/BeastieBoys/
BJORK:
http://www.centrum.is/bjork/
BLUR:
http://lispstat.alcd.soton.ac.uk/~prbt/blur.html
KATE BUSH:
http://actor.cs.vt.edu/~wentz/index.html
ERIC CLAPTON:
http://www.dsi.unimi.it/Users/sadun/Clapton/clapton.html
ELIO E LE STORIE TESE:
http://www.dsi.unimi.it/mow/elio/index.html
ELVIS PRESLEY:
http://sunsite.unc.edu/elvis/download.html
MICHAEL JACKSON:
http://www.sony.com/Music/MichaelJackson.html
MEGADETH:
http://bazaar.com/
MINISTRY:
http://www.dsi.unimi.it/mow/ministry/index.html
POLICE:
http://www.dsi.unimi.it/mow/police/index
ROLLING STONES:
http://www.stones.com
FRANK ZAPPA:
http://www.catalog.com/mrm/zappa.html

Bentornati. A parte per qualche fortunato ritardatario le vacanze sono ormai un dolce ricordo e la routine ricomincia: scuola, lavoro... e giochi. Sì, perché mantenere vivo ed attivo il cervello fa molto bene ed il gioco distrae, rilassa, funziona da importantissima valvola di sfogo per chiunque. Siamo giunti alla quinta puntata di F'n'F e pensiamo sia giunto il momento di dare risposta ai molti - grazie a tutti - che hanno cortesemente espresso il loro parere su questa iniziativa (un particolare grazie a Paolo Costante di Napoli). Il nostro scopo non è, come qualcuno ha ingiustamente sospettato, quello di convertirvi al Gioco di Ruolo in sfavore delle vostre tastiere: ci piacerebbe semplicemente riuscire a mostrare come questi mondi - il cosiddetto Roleplaying e quello dei Computer - siano effettivamente stretti parenti. Per fortuna sono molti quelli che alle - solitarie - tastiere alternano i giochi di società.

Fantasy'n'Fiction vuole essere un punto di incontro, un mezzo aperto a tutti per parlare di novità, convention, iniziative di associazioni, GdR dal vivo e via discorrendo. Per i prossimi mesi abbiamo in programmma grosse novità: Lucca Games, la Convention a Modena, Cartoon Expo a Roma... nel limite del possibile umano saremo ovunque per avvicinarci sempre di più a voi. Perché, non dimentichiamolo, siete i primi fautori di questa rubrica, con i vostri consigli e i vostri desideri.

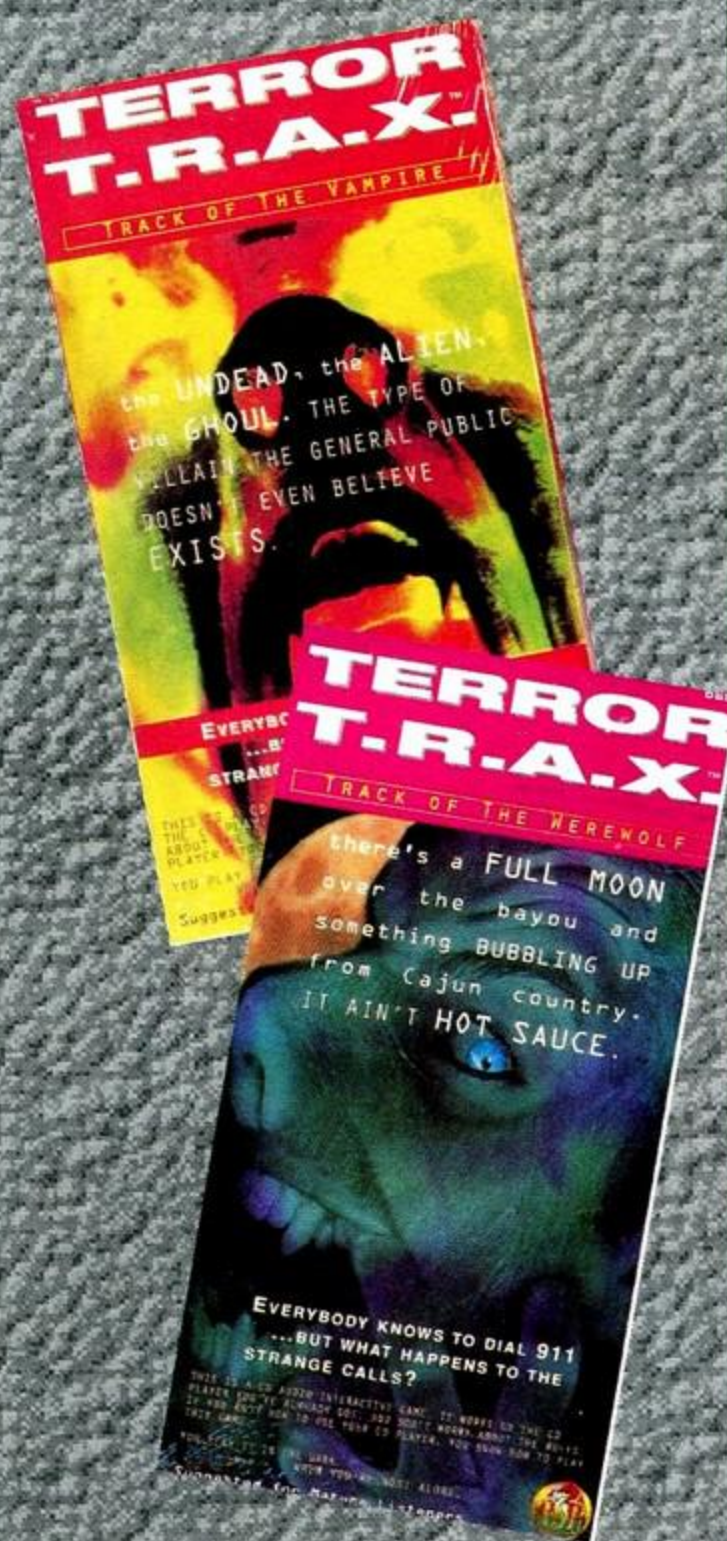
Per qualsiasi domanda, richiesta o comunicazione scriveteci:

Fantasy'n'Fiction
c/o Edi.Progress, Via Pagliano 37, 20149 Milano

News

A cura di Luca Fassina

TERROR T.R.A.X.

Dalla TSR due novità appetitose: si tratta di un vero gioco interattivo da godere... con il vostro audio CD. Track of the Werewolf e Track of the Vampire sono degli appassionantissimi thriller che seguono la logica del libro games aggiungendo grandi atmosfere alle storie avvincenti delle quali sarete voi i protagonisti. Come funziona? Se sapete usare un lettore Compact Disk saprete anche giocare a Terror T.R.A.X.

EDITRICE NORD

Tra le novità di settembre troviamo: **Chip Runner**, primo romanzo fantascientifico di J. R. Dunn che immagina un mondo in cui la sicurezza degli Stati Uniti è minacciata dai Chiphead, ambiguo prodotto di una tecnologia pirata. **Throy, il Terzo Continente** è il capitolo finale della trilogia delle Cronache del Pianeta Cadwal, l'oasi-ecosistema inventato dalla mente di Jack Vance. Di Luigi Ticozzi è il **Cacciatore della Luce**, la storia del primo grande esercito della storia dell'uomo. **Il Potere del Fuoco**, infine, è il debutto fan-

News News News News News News Ne

News

tasy della texana Martha Wells, posticipato di tre mesi per problemi tecnici. In ristampa, invece, **Il Principe del Mare e del Fuoco** di Patricia McKillip; **Conan - Antologia a Fumetti** (tratto dai racconti di Robert E. Howard); **Stato Sociale: Amaranto** di Jack Vance (nuova traduzione); **Messia di Dune** e **L'Imperatore-Dio di Dune** di Frank Herbert, e **Dominic Flanry 2°** del genio Poul Anderson.
Segnalo inoltre l'esistenza del Nord Cyber Club al quale potrete accedere con una misera quota di 30.000 lire annue e dove potrete trovare infiniti corrispondenti amanti dei generi letterari più vari: dalla fantascienza all'horror, al fantasy e non solo... informazioni, sconti, aggiornamenti in tempo reale.

BLADE RUNNER 2

Ovvero: il seguito di Blade Runner, almeno quello cartaceo. Durante questo autunno dovrebbe vedere la luce per la casa editrice Bantam con il sottotitolo The Edge of Human, per la penna di K. W. Jeter.

LUCCA GAMES

L'edizione autunnale della prestigiosa manifestazione lucchese avrà luogo a fine ottobre. Per avere programmi particolareggiati sullo svolgersi degli eventi contattate direttamente la Segreteria telefonando allo 0583-48522 o mandando un fax allo 0583-494136.

ON STAGE

Ricordate il GdR in ambiente Shakespeariano di cui abbiamo parlato in occasione della sua presentazione a Lucca Games? Bene, la DAS di Firenze ha deciso di tuffarsi nell'organizzazione del primo torneo ufficiale che dovrebbe aver luogo alla fine di ottobre. Per informazioni e conferme contattare direttamente il numero 055-2480940.

WARHAMMER

Il torneo regionale ligure di Warhammer - in pratica una sfida tra Genova e Savona - di riscaldamento in vista degli imminenti campionati si terrà il 10 settembre presso la sala Rossa del Palazzo dell'Amministrazione Provinciale. Per informazioni: Blues Brothers, 019-8336680.

WARHAMMER

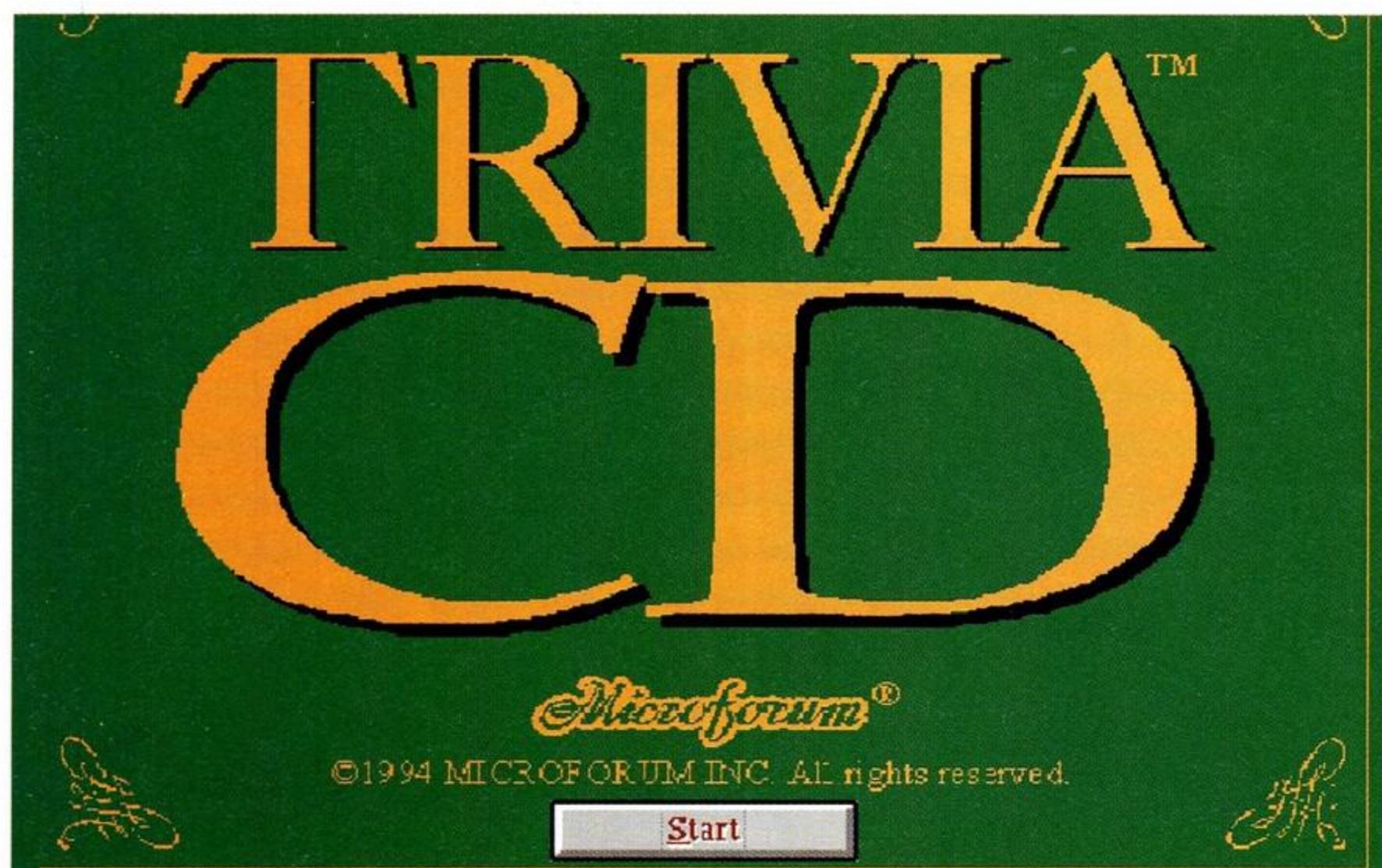
IL COLORE DELLA MAGIA: NERO E BIANCO

Approfittando delle pagine in più che gli Alti Dei ci hanno concesso, finiremo parlando di due colori contemporaneamente, che, guarda caso, sono anche i più contrastanti tra loro: il BIANCO ed il NERO.
Avversari di sempre, opposti in tutto e per tutto dalla notte dei tempi in qualsiasi simbolismo conflittuale, in Magic non fanno eccezione. Mentre il Bianco trae la propria energia dalle pianure incontaminate scaldate dal sole, il Nero la risucchia dalle fredde paludi ammorbate da morte e putrefazione; dove il Bianco guarisce, il Nero piaga; dove il Bianco rappresenta organizzazione e creatività, il Nero è caos; dove il Bianco è simbolo di vita, il Nero lo è di morte. Le differenti nature dei due colori influenzano radicalmente le carte e lo stile di gioco, rendendo un mazzo composto da entrambi i colori un osso molto duro da rodere (come già il Rosso-Blu).
Ma vediamo punto per punto le caratteristiche e le differenze dei due colori. Per quanto riguarda gli incantesimi, il Bianco è forse ancora più difensivo del Blu, mancando completamente, e questa volta intendo dire completamente, di incantesimi di danno diretto. Al contrario, c'è un'abbondanza spropositata di incantesimi difensivi e di guarigione. Il mago Bianco è infatti l'unico che possa circondarsi di una moltitudine di *Circoli di Protezione* (uno per ogni colore), simpatici incantesimi che, previa la spesa di un "esageratissimo" punto di mana, vi proteggono da qualsiasi danno proveniente da una carta del colore indicato; non male, eh! Ma un mago Bianco non pensa solo a se stesso: ecco quindi l'equivalente dei circoli di protezione per le vostre creature, i *Sigilli*, sempre uno per ogni colore, che addirittura senza spendere un punto di mana rendono le vostre creature invulnerabili al colore "sigillato"; bella la vita, eh!! Se per qualche malaugurato caso doveste subire dei danni, non dovete aver paura, sopra di voi veglia infatti un *Angelo Custode*, sempre pronto a sacrificarsi per voi o, eventualmente, per qualche vostro seguace. E se proprio i danni riuscite a farveli fare, ecco pronto un bel *Balsamo Curaferite* per rinvigorirvi e farvi tornare sulla cresta dell'onda. Molto più efficaci e frustranti (per l'avversario) sono sicuramente l'*Inversione di Polarità* e l'*Inversione del Danno*, che non solo prevengono il danno inflittovi, ma lo tramutano in punti vita (oh, grazie: una *Disintegrazione* da 20 punti danno...penso che andrò a 40 punti vita...). In ogni caso come dolce vendetta c'è sempre *Occhio per Occhio*, che infligge all'avversario lo stesso danno che lui ha inflitto a voi (là, e poi dicono che il Bianco non fa danni!).
Se la vita del Bianco rimane abbastanza tranquilla e sulla difensiva, il nero non fa altro che rompere le scatole agli altri, superato in insistenza forse solamente dal Rosso. Anche se non proprio efficacissimo ad infliggere danni diretti, il nero si difende bene devastando le creature avversarie con *Indebolimenti* improvvisi, *Paralisi*, *Terrore* ed altre cosine simpatiche sui generis. Tanti morti, si sa, portano malattie, ed ecco la *Peste* sempre pronta a colpire tutti, senza guardare in faccia nessuno, nemmeno chi l'ha provocata. E mentre il Bianco resta a guardare senza poter sollevare un dito per pareggiare i conti (almeno sul campo della magia pura), il Nero ha anche qualche perla difensiva: sempre gradito un *Simulacro*, anche se a farne le spese è sempre una creatura al posto del mago... che importa, tanto per la maggior parte sono già non-morte!! Ma se il danno passa, perché non unire l'utile al dilettevole, guarendosi un bel po' di punti vita succhiandoli ad una creatura avversaria - se non al mago stesso - con un bel *Risucchia Vita* (ma che bella pappata!). Il mago Bianco può sem-

pre fregare il Nero sul suo stesso campo: se il Nero usa infatti un *Distorci Artefatto* per far danno al Bianco con i suoi strumenti, un bel *Karma* renderà le paludi del Nero molto, ma moooolto pericolose; ed in fondo un po' di *Malinconia* si può sempre sopportare, anche se a volte può far cadere nell'apatia totale. L'unico modo sicuro che il Bianco ha di fare danno sono le sue fedeli creature. Come si può immaginare, le creature Bianche sono creature civili ed organizzate, dall'*Angelo di Serra* che colpisce con fulminea velocità per essere subito pronto a difendere il proprio evocatore, alle *Eroine di Benalia* che, in compagnia dei *Pegasi di Mesa* e guidate dal *Paladino del Nord*, partono per una *Crociata* vendicatrice oppure difendono il proprio regno dietro le mura di un *Castello*. Anche i nobili *Unicorni Perlacei* ed i *Leoni della Savana* accorrono, al fianco dei puri *Cavalieri Bianchi*, alla difesa della causa della luce, ed i *Muri di Spade* stessi possono essere animati per mietere i nemici del bene. Il corpo stanco e ferito di questi eroici combattenti è affidato alle cure dei *Guaritori Bianchi*, e l'*Avatar* stesso del potente mago (nientepopodimeno che voi) impartisce *Benedizioni* inneggiando alla *Rettitudine*, che a tutti dà *Forza*, *Sacra* quanto l'*Armatura* che riveste il valoroso. E per un vero guerriero mai il riposo finché il male calcherà questa terra, visto che sua è la *Resurrezione*.

Ed intanto il Nero se la ride... Quando nel cielo risplende infatti la *Luna Nera*, nulla possono i poteri della luce. Mentre *Fuochi Fatui* bloccano inesorabilmente qualsiasi avversario tanto valoroso, o folle, da aver superato il *Muro d'Ossa*, *Riti Oscuri* in cui vengono *Sacrificate* vittime innocenti invocano *Spettri Ipnotici*, *Orde Demoniache* che divorano la terra stessa, e *Scheletri Maledetti* che, insieme agli *Zombi della Distruzione* e sotto l'occhio vigile del *Signore degli Zombi* e di corrotti *Cavalieri Neri*, marciano verso un destino di sangue e distruzione, certi che nessuno possa resistere alla *Paura* da loro emanata ed alla *Forza Diabolica* che li pervade. Per tutti coloro che si difendono dietro a muri di fede, il *Demonietto Provocatore* sarà una sfida irresistibile a tuffarsi nella notte più buia, dalla quale non faranno ritorno, fagocitati dal terribile *Signore dell'Abisso* oppure vittime di un vero *Incubo*. Anche i più morigerati diverranno facili prede della *Regina Incantatrice*, mentre l'*Assassino Reale* attende nell'ombra l'incauta vittima. E nelle *Terre Maledette*, regno dei *Vampiri di Sengir* e delle *Ombre Infernali*, dove solo i *Predoni di Erg* osano avventurarsi, *Presenze Malefiche* testimoniano il *Risveglio dei Morti*, che porterà il mago avversario ad affrontare vecchi nemici o vecchi amici, e nulla potrà resistere all'*Ululato Infernale* che si leverà sopra orde di *Ratti della Peste* e *Ghouls Mangiacarogne*. Ma badi, il Nero, perché la *Bilancia dell'Equilibrio* è pronta a pareggiare le forze e, se ciò non bastasse, *Armageddon* ed *Ira di Dio* faranno tabula rasa delle forze in campo, ricominciando il circolo infinito della lotta tra bene e male...

TRIVIA CD

Finalmente per giocare a "Trivial" non avrete più bisogno di una marea di amici invadenti. Basterà il vostro amato PC!

Nelle fredde e piovose serate invernali, quando il ticchettio della pioggia scandisce il lento procedere del tempo, capita di ritrovarsi magari con i soliti vecchi amici e di rimanere a corto di argomenti dopo circa sei o sette minuti.

Esaurite le solite frasi di circostanza: "Come va?", "E il lavoro?", "Avete già prenotato le vacanze?" (notare che in genere siamo a novembre), sull'allegra combriccola cala un silenzio gelido, rotto solo da sorrisetti nervosi.

Ci sarebbe la volontà di dire una scemata qualsiasi, così, tanto per rompere quella cupa atmosfera incombente. A questo punto l'unica vera via di fuga è il caro buon vecchio gioco da tavolo. Il classico gioco di società che serve per tirare più in là di qualche ora...

Bene, aprendo l'antina ed esplorando i "bassifondi" di un profondo e dimenticato pertugio dell'armadio e saggiando palmo a palmo tutti gli angoli finalmente si incoccia nella tanto agognata confezione in cartone. La si tira fuori, et voilà, sulla confezione che riemerge dall'armadio si legge in chiare lettere il titolo: Trivial Pursuit.

E' la salvezza!

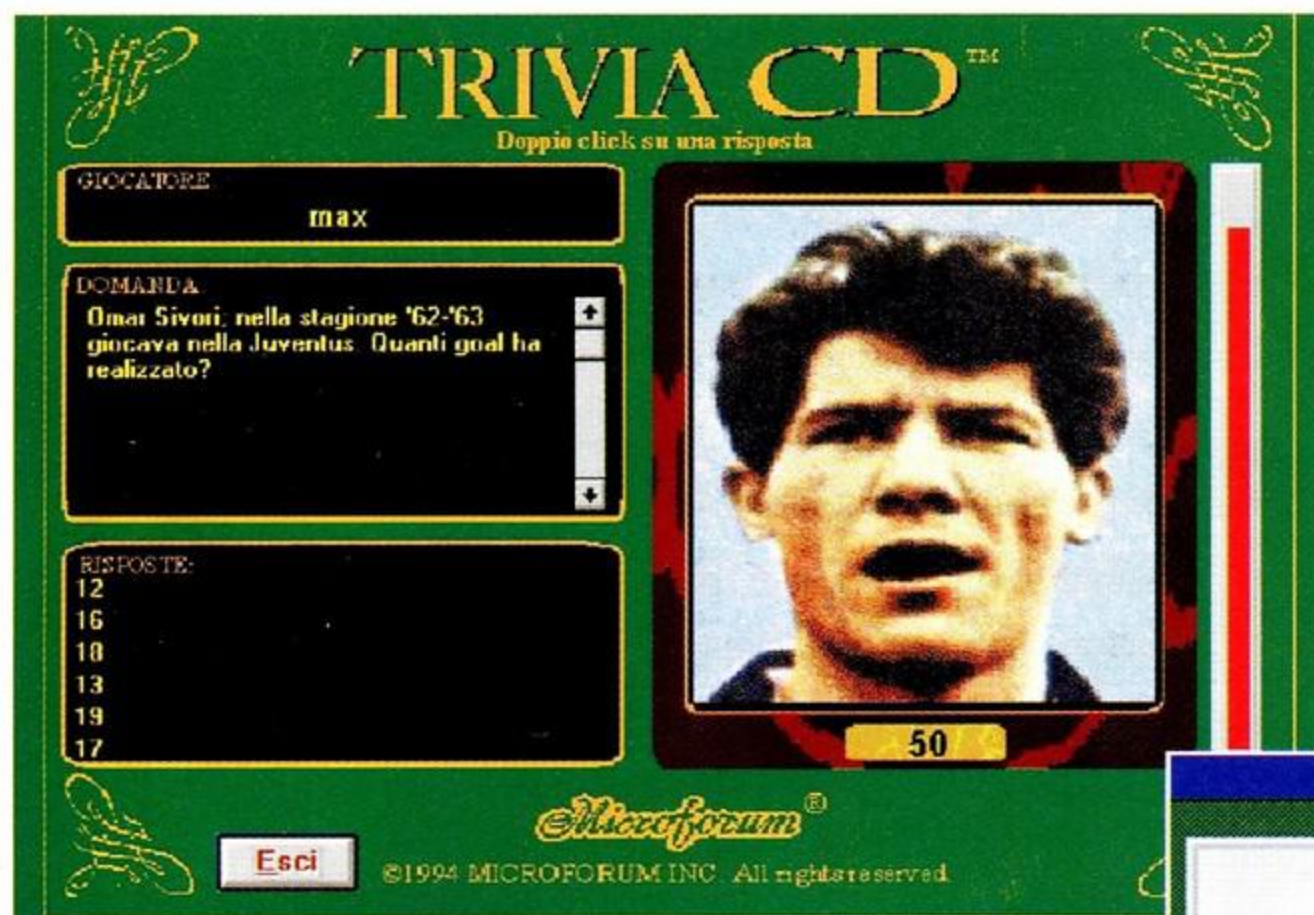
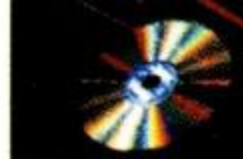
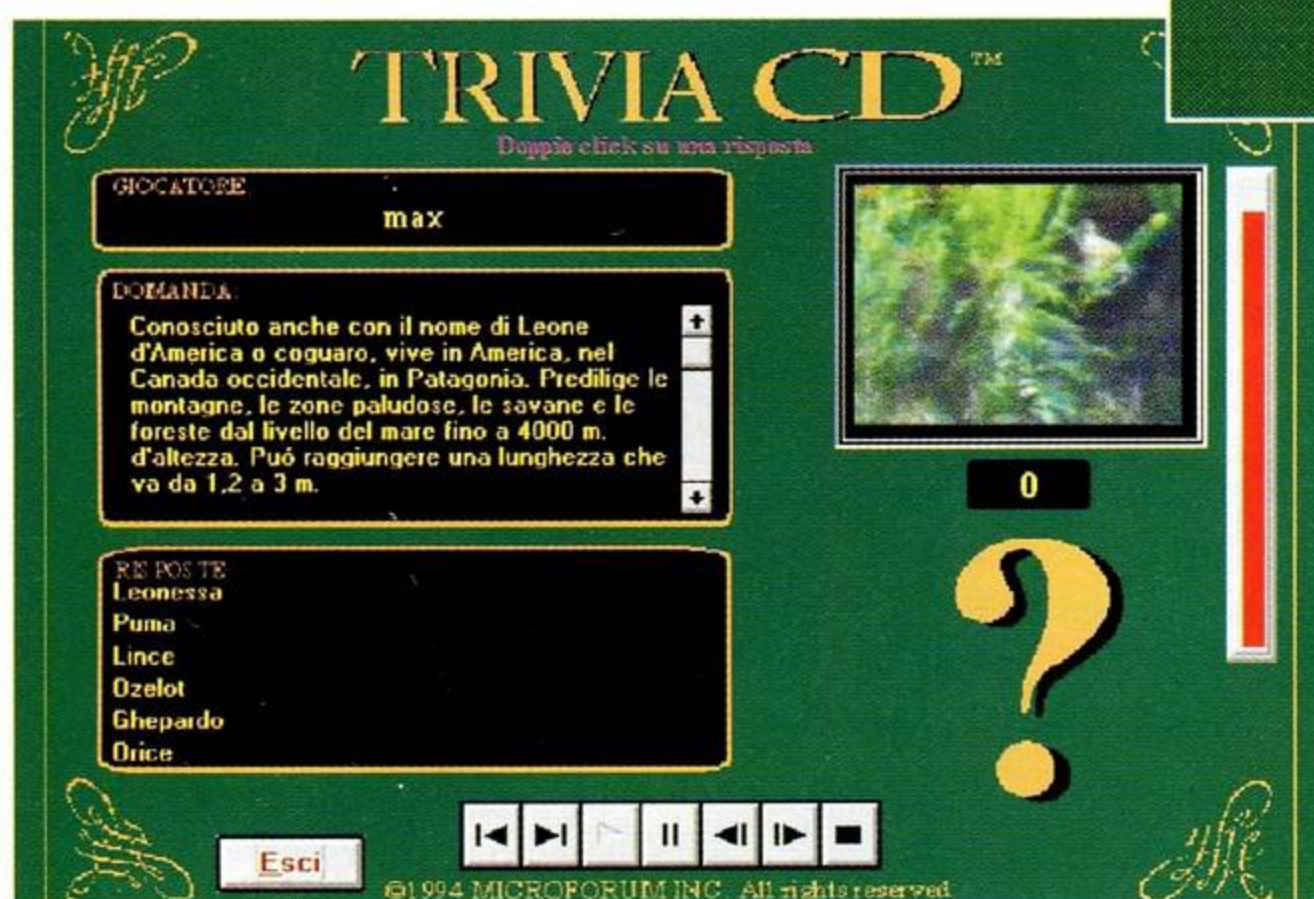
Il resto della serata trascorrerà

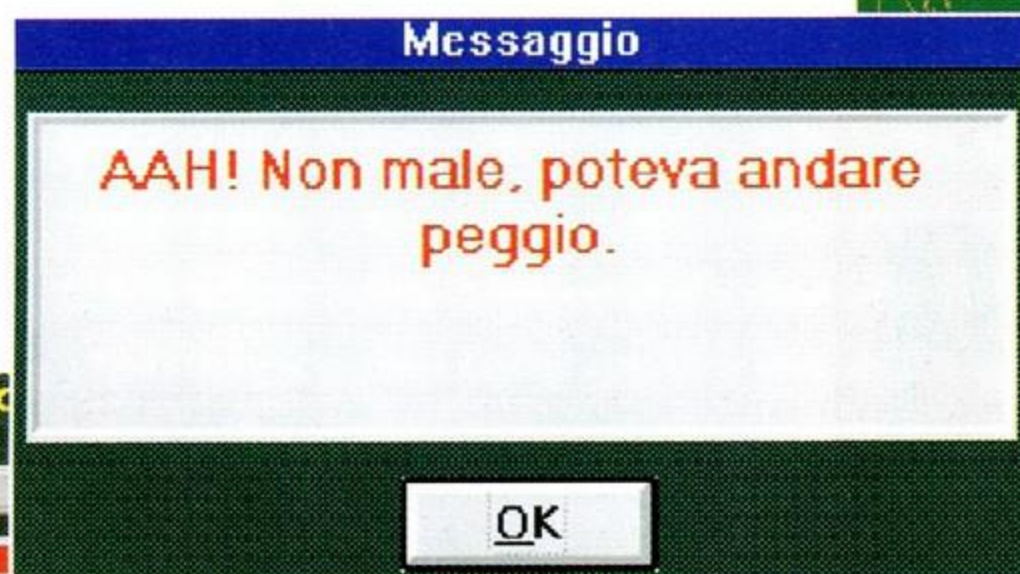
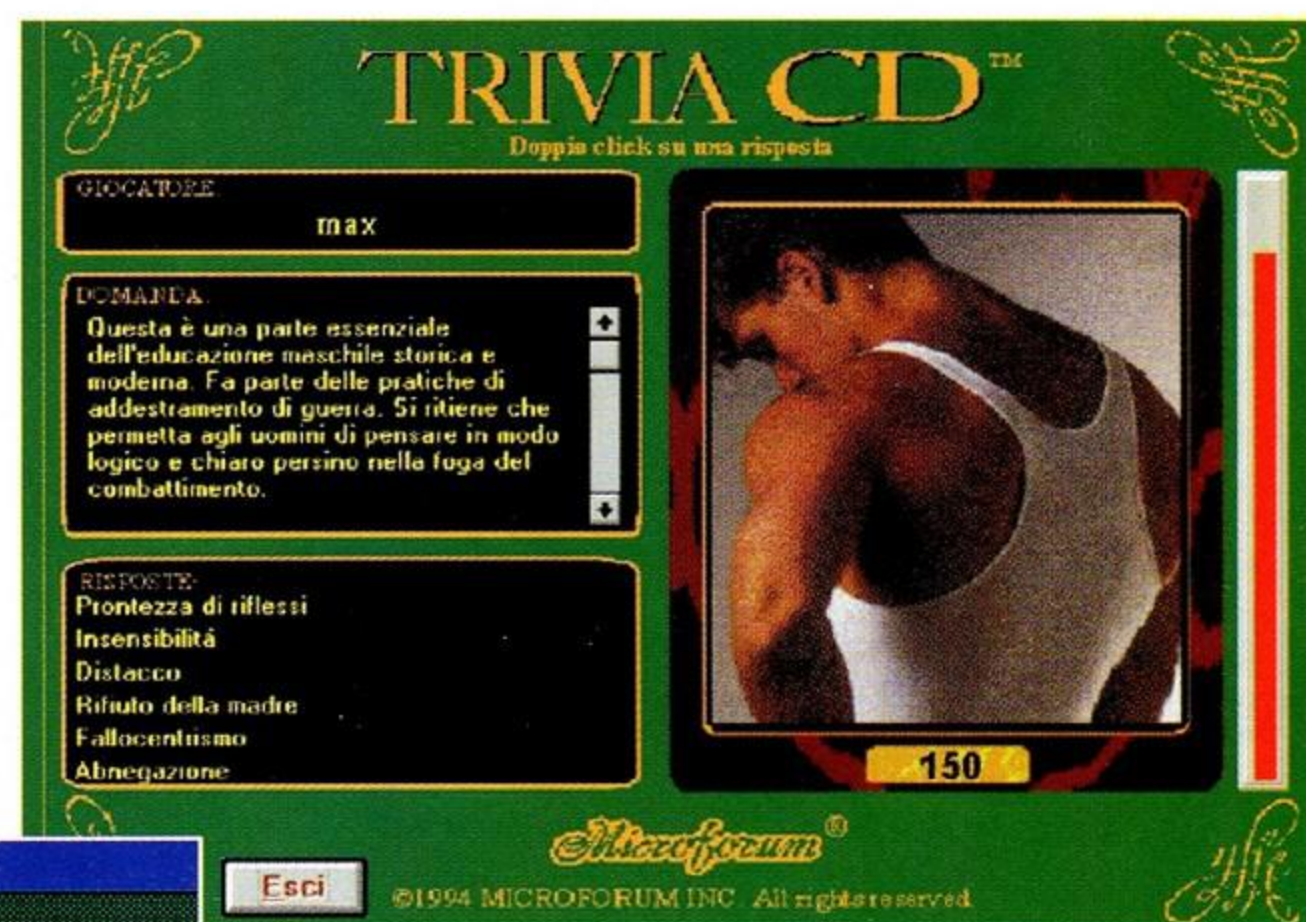
sbagliando risposte a ripetizione, dal momento che neanche le domande iniziali, di pura cortesia, sulle vacanze e sullo stato di salute avevano avuto delle risposte adeguate...

Tutto questo calvario appena descritto, sarà d'ora in avanti solo un brutto ricordo. Niente più vecchi e logori amici con cui rimanere invariabilmente a corto di argomenti, il Trivial sbarca su PC. D'ora in avanti sarà esclusivamente una questione tra voi e lui: l'odiata macchina, che tuttavia rispetto agli amici presenta numerosi pregi: non mangia chili di biscotti e pasticcini e non se ne esce con frasi infelici del tipo: "Ma lo sai che non dimostri neanche 25 anni" (e voi ne avete diciotto!).

Ma torniamo al nostro Trivial, anzi, Trivia. La struttura del gioco su CD ricalca grosso modo quella del suo equivalente da tavolo. Una volta lanciato il programma comparirà una specie di Slot Machine, con tre finestrelle dove girano furiosamente le icone degli argomenti: animali, hollywoodmania, geografia, astronomia ecc. ecc. Quando le icone si bloccano potrete scegliere tra i tre argomenti ognuno dei quali contrassegnato da un punteggio e da possibili bonus.

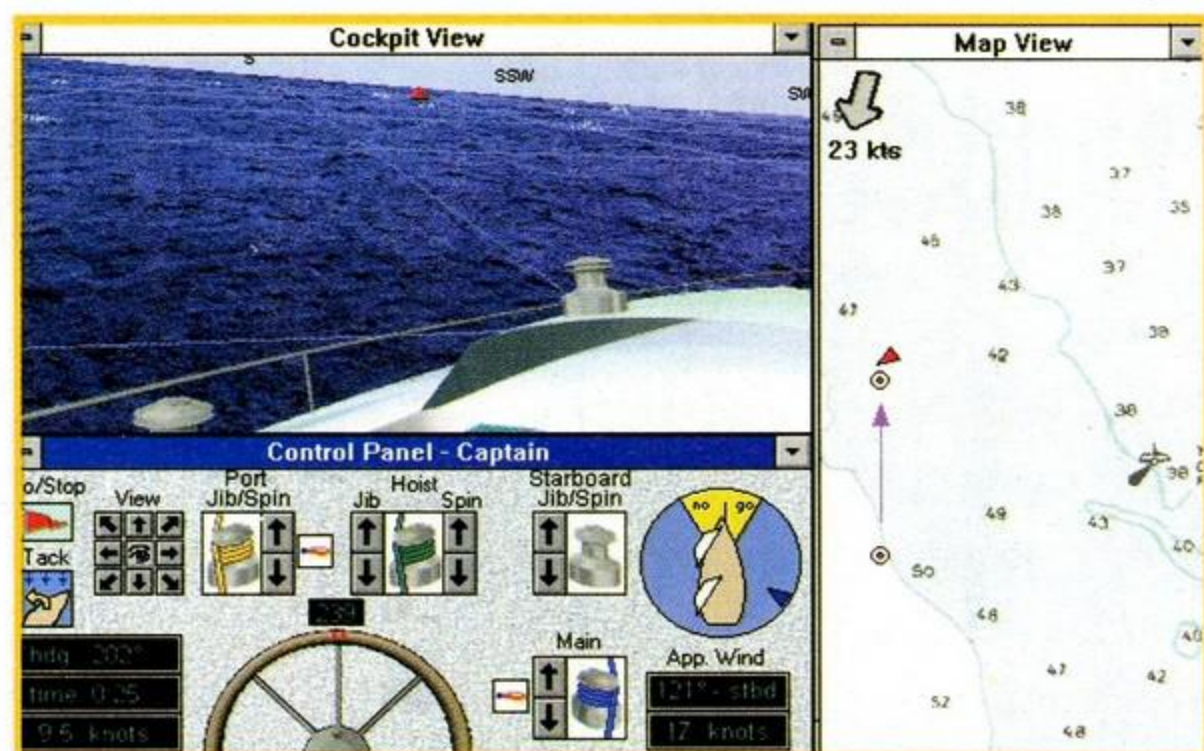
Inutile cercare di far uscire quattro finestrelle tutte uguali, si tratta di un'abilità richiesta magari al casino di Campione D'Italia ma non qui, e in ogni caso non comporta nessun tipo di beneficio economico.

Torniamo ai nostri argomenti, se decidete, ad esempio, di rispondere ad una domanda sugli animali contrassegnata da 150 punti, dovrete fare un doppio clic sull'Ara Macao dell'icona. A questo punto si aprirà la finestra della domanda vera e propria.

Da una parte c'è la domanda, immediatamente sotto sei possibili risposte e sulla destra la foto dell'animale in questione. A volte la foto può essere sostituita da un filmato con una barra di comando tipo quella del registratore per bloccare l'immagine o per rivedere più volte la sequenza.

Naturalmente non avete tutta la vita per scegliere una risposta, il vostro tempo a disposizione è scandito da un indicatore situato sulla parte destra dello schermo. La risposta si effettua cliccando due volte su una delle sei soluzioni, in caso di risposta esatta apparirà un'incorraggiante "Giusto", nel caso contrario sarete sbeffeggiati da una schermatina con una sola laconica parola: "Sbagliato".

Ad ogni domanda azzeccata potrete aggiungere il punteggio iniziale al vostro score, mentre sempre lo stesso punteggio vi verrà decurtato in caso di risposta sbagliata. Alla fine del gioco vi verrà fornita la statistica delle vostre risposte con un breve commentino finale sul vostro livello culturale: fate attenzione perché i commenti sono molto diplomatici e misurati anche in caso di punteggi terrificanti e frasi del tipo: "Ahaaa, non male poteva andare peggio!" vanno intese come: "Siete delle bestie senza speranza!"...

SAILING

Vela interattiva

Via di bolina in direzione della prossima boa: la regata è nel suo momento cruciale e voi siete lo skipper. In bocca al lupo!

Siii! Goduria, massima goduria: veleggiare nel vento tra freschi spruzzi nell'azzurreggiante acqua marina mentre l'infuocato sole d'agosto arrostisce un folla di persone che, in lontananza, brulicano tra gli ombrelloni, là sulla spiaggia. Poi mi sveglio e mi accorgo che, tutto sudaticcio nonostante le pale del ventilatore a forza 5, sono mestamente seduto davanti al computer, al solito posto in redazione... Sigh!
Il multimedia di questo mese è quanto di più "estivo" si possa immaginare: una bella regata in mare aperto al timone di

Eccoci in vista, a sinistra della prua, della prima boa rossa del percorso.

uno scafo da far invidia ad Azzurra, al Moro di Venezia e a tutte le altre imbarcazioni dell'America's Cup. Da buon lupo di mare, da tempo aspettavo un CD-ROM di questo genere: un felice abbinamento tra un' enciclopedia velica e un "gioco" test per saggiare le proprie capacità di novelli Dennis Conner (lo skipper più famoso del mondo). La struttura multimediale di Sailing prevede infatti una serie di sezioni dedicate agli strumenti, alle tecniche e alle tattiche di navigazione (con il supporto di filmati in full-motion); alcune sezioni di dimostrazione pratica dell'arte di veleggiare (con simulazioni di navigazione al timone di un J/105); infine viene data la possibilità di sfidare degli skipper guidati dal computer (ma la cui abilità e la cui esperienza è settabile a piacere) in regate d'alto mare.

Vi sembrerà di veleggiare tra onde e spruzzi del mare.

Ho trovato interessante, in particolare, la descrizione della procedura e della tattica di partenza della regata, una vera gara nella gara: tante volte, riuscire a partire anche con un minimo vantaggio (e soprattutto in una linea tale da essere la prima imbarcazione a "incontrare" il vento) è fondamentale per la vittoria finale. Il pannello di controllo (e l'interfaccia del multimedia in generale) è semplice ma non banale, immediata ma non infantile.

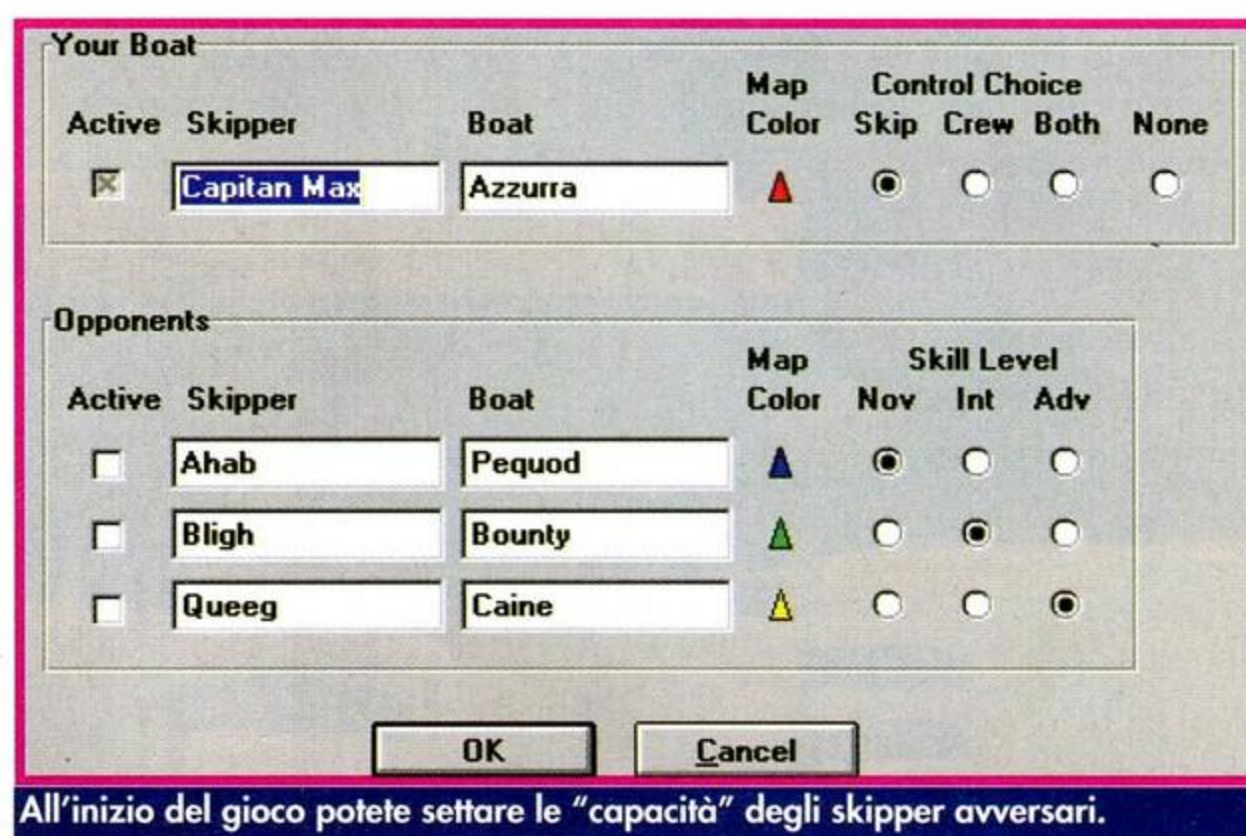
A corredo "tecnico", la possibiltà di visionare filmati velici di buona qualità.

Your Boat

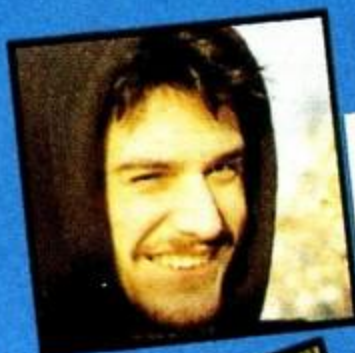
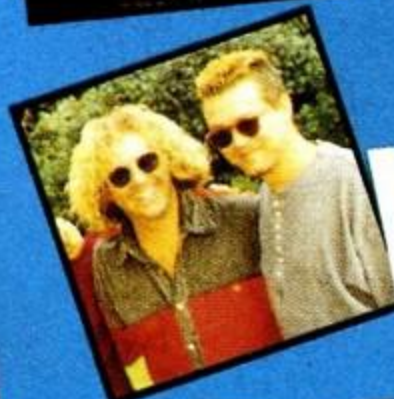
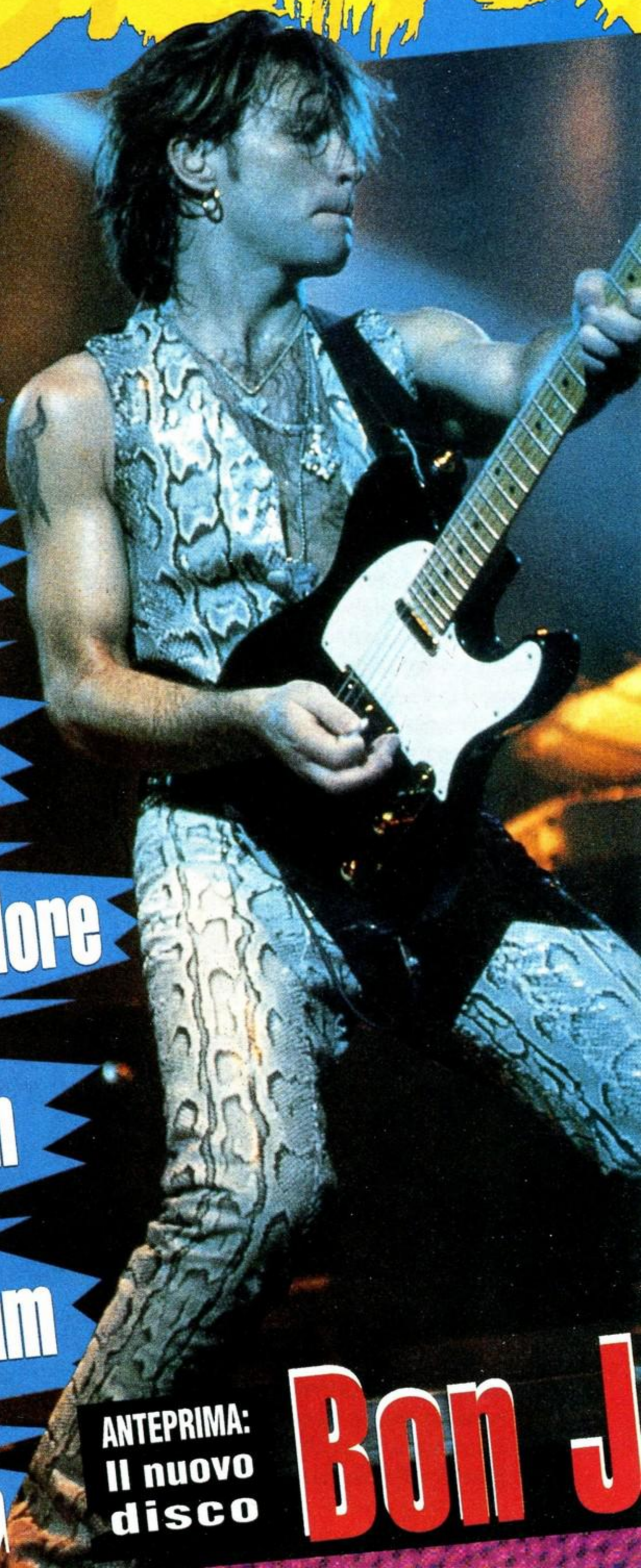
Active	Skipper	Boat	Map Color	Control Choice Skip	Crew	Both	None
☒	Capitan Max	Azzurra	▲	◉	○	○	○

Opponents

Active	Skipper	Boat	Map Color	Skill Level Nov	Int	Adv
☐	Ahab	Pequod	▲	◉	○	○
☐	Bligh	Bounty	▲	○	◉	○
☐	Queeg	Caine	▲	○	○	◉

OK Cancel

All'inizio del gioco potete settare le "capacità" degli skipper avversari.

Peccato che si avverta in modo sensibile la mancanza di un valido manuale a corredo della confezione che, peraltro, contiene il solo CD! Le visuali dalla barca offrono un elegante panorama a 360° che vi darà modo di sognare come il sottoscritto. Sempre che, fortunati voi, non abbiate la possibilità di veleggiare "live"... Nel qual caso potreste anche telefonare in redazione per invitarmi... Ok?

Max Pantani

little
computer people 2
la prima rivista interattiva di games & internet su CDROM!!!
STAR TREK
A FINAL UNITY
DESCENT2 vs
DOOM3!!!
L. 19.900
La prima rivista di
videogames & Internet
tutta e solo su
CD-ROM!!!
E' in edicola il n° 2
demogames "prova & compra" sul CD-Rom
Internet:
Web
Chat
Netsurfer
Test >
Damocles
Command and Conquer
Silent Hunter
Heroes of Might and Magic
The 11th Hour
The Daedalus Encounter
Apache Gunship
The Riddle of Master Lu
Buried in Time
Renegade
NBA - Live
STAR TREK: A FINAL UNITY
VIRTUA CHESS
BATTLEDROME
PREMIER MANAGER 3
PSYCHO PINBALL
XENOPHAGE
DAL X
LOST EDEN
SUPERFROG
IRON ASSAULT
COMMANDER BLOOD
TOTAL DISTORTION
VIRTUAL GOLF
PANZER GENERAL
PC 386 e superiori
Scheda SVGA
Windows™
4 Mb RAM
CDROM
Il © DC Comics é pubblicato in Italia da Play Press - STAR TREK é un marchio ® e © dalla Paramount Pictures

A stragrande richiesta pubblichiamo la soluzione di Beneath a Steel Sky, un classico che continua ad appassionare, e fare impazzire, centinania di lettori. Con queste cinque pagine dettagliate non ci saranno più problemi!

BENEATH A STEEL SKY

Anche Harrison Ford avrebbe dei problemi a districarsi per i dedali dello spaventoso sprawl urbano di *Beneath a Steel Sky*, tra assurdi complessi di riciclaggio, megalitiche stazioni di polizia, cattedrali abbandonate e l'etero CyberSpazio! Per vostra fortuna K pubblica la soluzione che permetterà al nostro eroe di scalare verticalmente la città, dai tetri cieli plumbei ai dimenticati sotterranei dove si annida il Linc!

IL COMPLESSO DI RICICLAGGIO

Prendete la sbarra di ferro incastrata nel muro a sinistra e utilizzatela per aprire la porta a destra; uscite e, quando la guardia rientra nell'edificio, aprite la porta ed entrate di nuovo. Scendete le scale e andate a destra. Inserite la scheda di Joey nel rottame in basso al centro e salite sul montacarichi. Appena entra l'addetto alla manutenzione, correte nella stanza a destra, aprite l'armadietto al centro del bancone e prendete la chiave inglese.

LIVELLO INFERIORE

Scambiate quattro chiacchiere con l'addetto alla manutenzione, tornate nella stanza a sinistra e ordinate a Joey di riparare il robot Trasportatore. Aspettate che torni con un barile e, senza perdere tempo, buttatevi nel pozzo del montacarichi. Esaminate la serratura della porta e chiedete a Joey di aprirla elettronicamente: dopo che l'"occhio" ha eliminato Reich, prendete la ID Card dal cadavere e uscite dalla stanza.

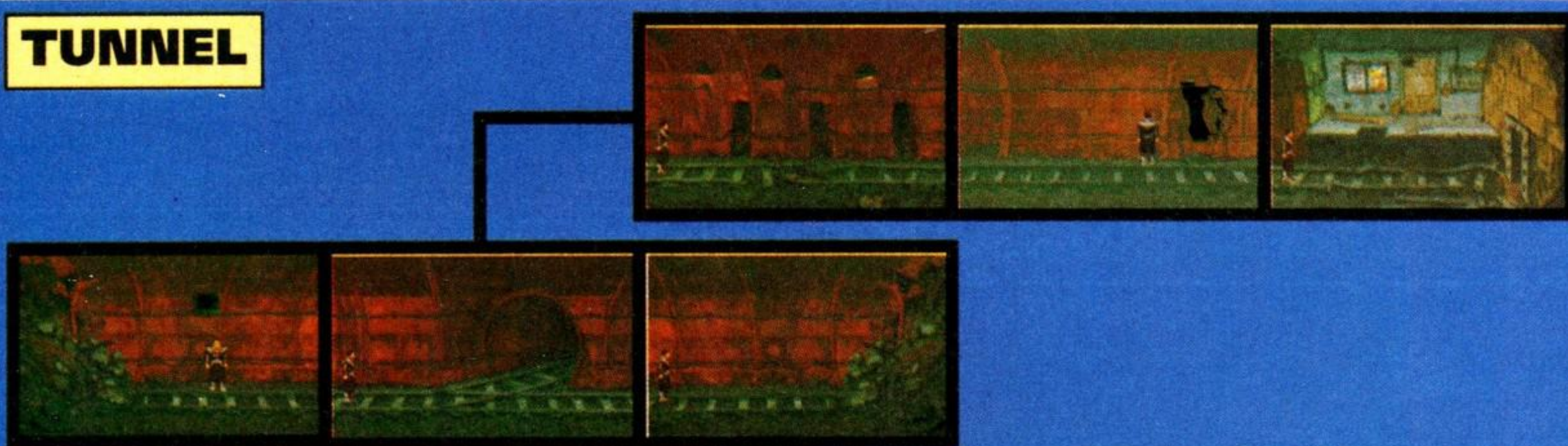
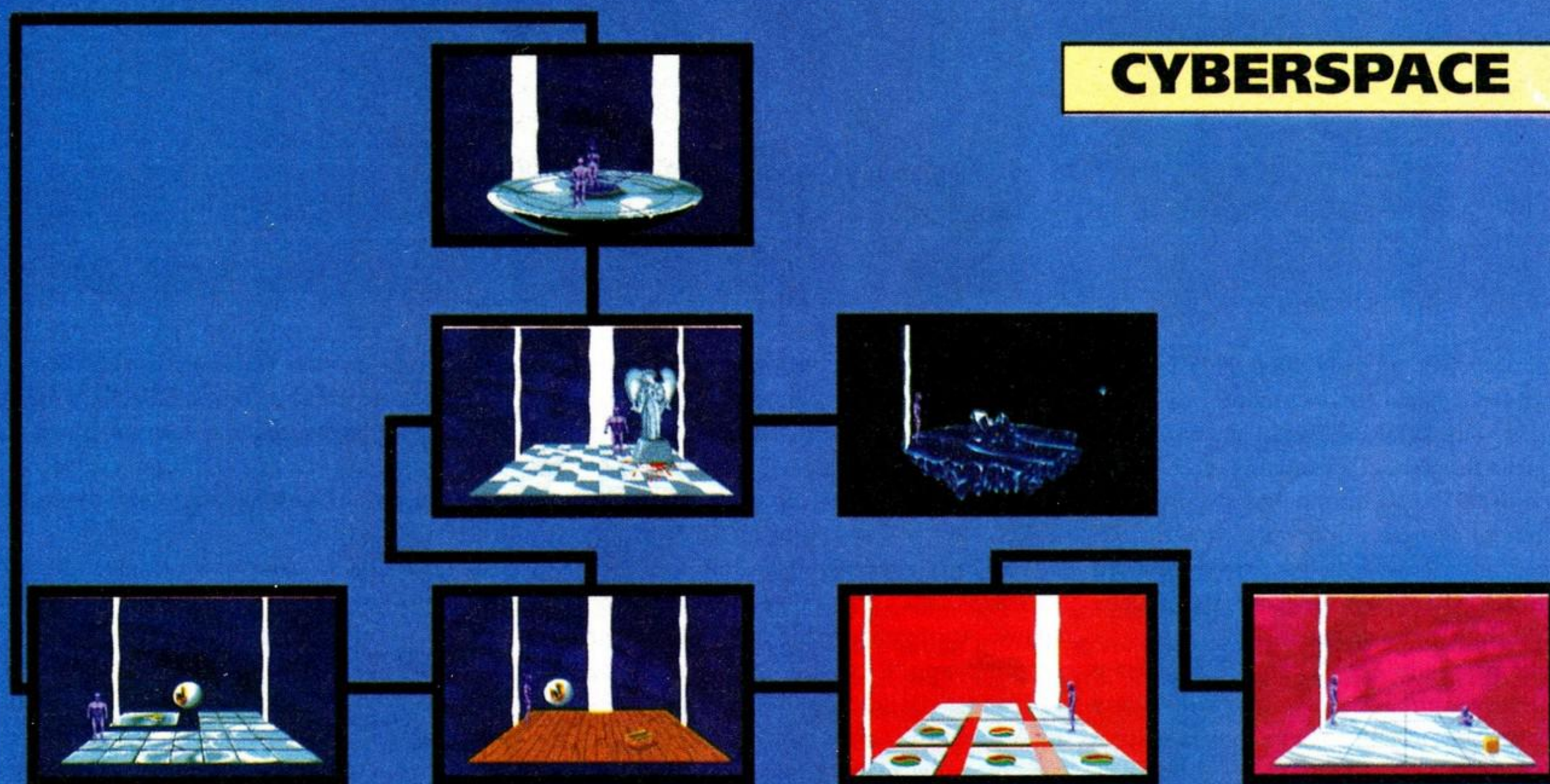
IL LIVELLO SUPERIORE

Percorrete tutto il corridoio verso destra, entrate nell'Impianto Industriale e scambiate quattro chiacchiere con Anita. Andate ancora verso destra e infilate la chiave inglese negli ingranaggi per bloccare la catena di montaggio. Riprendetevi la chiave inglese, tornate nella schermata a sinistra e utilizzatela per smontare il robot industriale. Parlando con l'inseparabile Joey, potrete fornirlo di un nuovo componente. Andate a destra, provate a entrare nello stanzino in alto a sinistra, quindi spediteci dentro Joey (potete guardarlo dalla finestrella posta a sinistra). Quando torna, ordinategli di mettere in corto circuito i fusibili all'interno dello stanzino. Una volta eseguita la sua missione, potrete entrare anche voi senza correre il rischio di rimanere fulminati. Aprite la passerella e prendete la pallina di plastico esplosivo nascosta lì sotto. Evitate di prendere il resto degli oggetti, quindi uscite e, dopo il placcaggio del capo operaio, lasciate l'Impianto Industriale.

Andate quindi nella Centrale Energetica (a sinistra in fondo al corridoio sopraelevato), allentate i due salvabottoni sulla destra con la chiave inglese e ordinate a Joey di premere il secondo pulsante mentre voi vi preoccupate del primo. Azionate la leva del macchinario a sinistra, svitate la lampadina e sostituitela con il plastico esplosivo; ora potete tirare di nuovo la leva per aprire la grata e abbassare entrambi gli interruttori, in modo da ridare energia a questo livello.

Uscite, andate a destra per due schermate, esaminate il cavo rosso a destra e chiedete a Joey di tagliarlo per voi. Infine inserite la ID Card nella fessura a fianco dell'ascensore e potrete raggiungere il Livello di Mezzo.

LIVELLO DI MEZZO

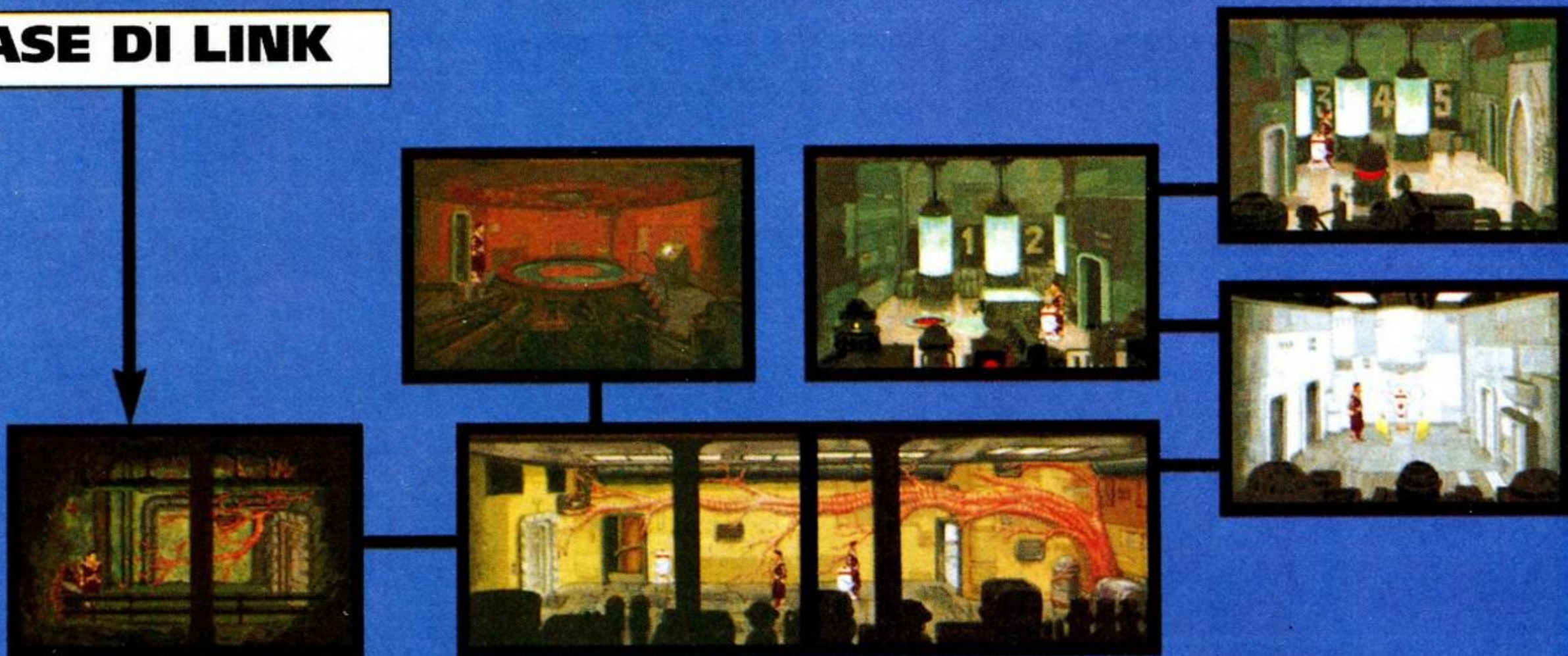
Prima di tutto, prendete il cavo rosso che avete tranciato al livello superiore; andate poi a destra, entrate nel complesso residenziale (la porta con lo sfondo verde) e inserite la solita ID Card nello slot della porta a sinistra. Entra-

CYBERSPACE

te per curiosare un po' nella stanza di Reich: prendete la rivista nascosta sotto il cuscino, uscite dal complesso residenziale e andate a destra per due schermate, quindi entrate nell'ufficio in alto.

Parlate con l'impiegato dell'agenzia viaggi e scambiate la rivista appena trovata con un biglietto di classe economica. Uscite, cercate Lamb (il tipo impellicciato dell'Impianto Industriale) e, dopo avergli parlato, regalategli il biglietto per ottenere in cambio un "tour guidato" della sua fabbrica. Tornate quindi all'Impianto Industriale e, dopo che Lamb vi lascia soli, andate a destra. Parlate con Anita e consegnatele la vostra ID Card per farvi downloadare il Jammer. Già che ci siete, parlate una seconda volta con Anita per scoprire qualcosa sulla Schriebmann Port. Uscite dalla fabbrica, scendete al livello inferiore e andate in fondo a sinistra, fino allo studio medico-chirurgico. Esaminate il proiettore del tavolo, quindi chiedete a Joey di convincere l'ologramma ad aprire la porta (se non ci riesce, ditegli di provare con un'altra tecnica!). Entrate nel laboratorio e chiedete al dottore di innestarvi la Schriebmann Port nel cranio (dovrete contrattare fino all'ultimo organo!). Dopo l'"operazione", parlando di nuovo al dottore, scoprirete che un suo amico può ottenere una "polizza vita" molto interessante.

Uscite, riattraversate tutto il passaggio verso destra e entrate nell'ufficio assicurativo (a destra dell'agenzia turistica). Chiedete all'impiegato l'assicurazione speciale e rivelate di essere stati mandati dal dottore. Appena l'impiegato esce di scena per telefonare, ordinate a Joey di tagliare l'ancora dallalla statua, modo da poterla raccogliere. Tornate al Livello Superiore, rientrate nel Complesso di Riciclaggio, salite le scale e superate la porta in alto a destra. Unite l'ancora al cavo rosso e lanciate questo grappino-fai-da-te verso il simbolo sulla parete opposta.

GIÙ NEL CYBERSPAZIO

Andate nella stanza a destra, inserite la ID Card nella fessura a sinistra ed entrate nell'interfaccia virtuale. Prendete la sfera, andate a destra, aprite (con la "maniglia" dell'inventario) la borsetta e raccogliete la lente di ingrandimento e la scatola regalo. Utilizzate il programma di decompressione per estrarre i dati dal documento compresso, quindi andate ancora verso destra. Utilizzate le due metà della password per attraversare la stanza (dovete andare per tentativi, inserendo e raccogliendo le due parti della password),

BASE DI LINK

quindi uscite verso l'alto e prendete il busto e il libro. Decriptate i tre documenti e scollegatevi. Una volta tornati alla realtà, inserite la ID Card nella fessura del terminale Linc sulla destra e attivate il programma Phoenix, in modo da ottenere accesso illimitato e modificare i dati di Lamb; leggete inoltre i tre documenti trovati nel cyberspazio per scoprire qualche "novità" sulle vostre origini.

Uscite passando per l'ascensore a destra e raggiungete Lamb, che dovrebbe passeggiare sconsolato davanti al suo Impianto Industriale. Interrogatelo sui suoi problemi in modo da ottenere il permesso di entrare in casa sua (se quando gli parlate non succede nulla, aspettate che entri nella sua fabbrica e che, poi, uscendo, tenti di entrare nell'ascensore). Tornate nel quartiere residenziale del Livello di Mezzo ed entrate nell'appartamento di Lamb: sfamate il gatto attivando il distributore a destra e prendete la videocassetta appoggiata sulla mensola.

IL LIVELLO TERRENO

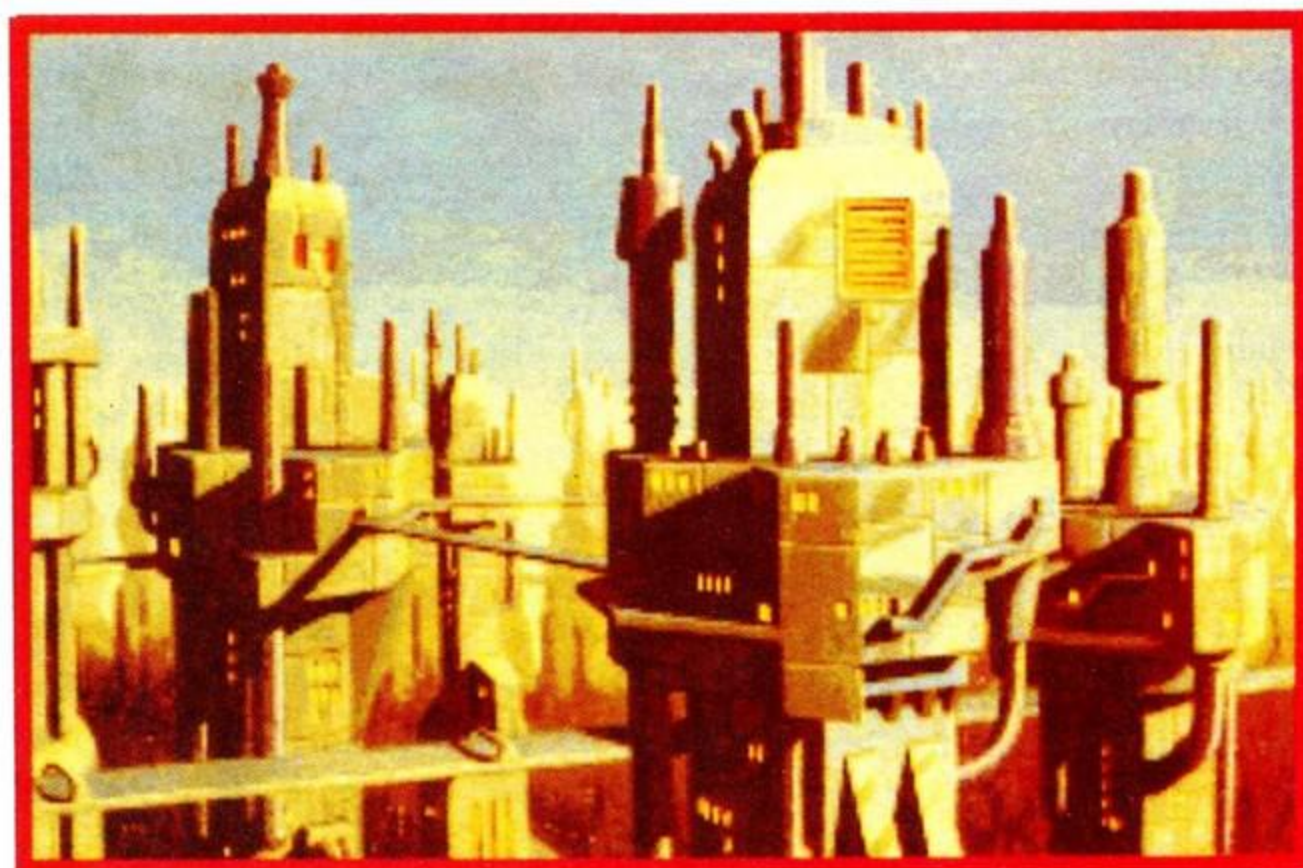
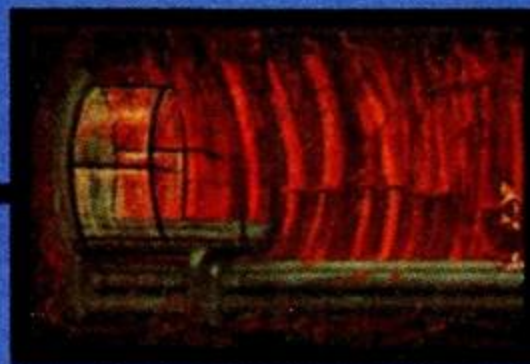
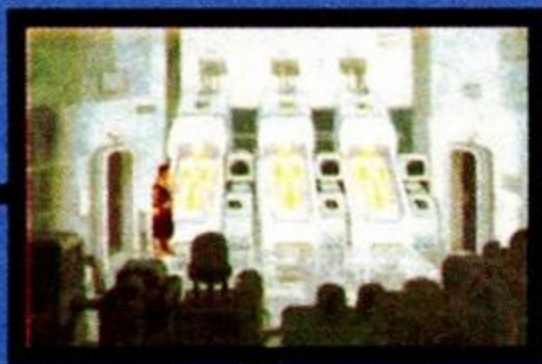
Uscite dalla zona residenziale e utilizzate l'ascensore a sinistra per raggiungere il Livello Terreno, patria dei ricconi della città. Andate a sinistra e parlate con il buttafuori del Club sotterraneo. Cercate la vedova Pierdman e, dopo le presentazioni, chiedetele di raccomandarvi al Club sotterraneo: aspettate che salga con l'ascensore privato in fondo a destra, quindi citofonatele per salire. Scambiate quattro chiacchiere con la Pierdman, infine chiedetele di nuovo di sponsorizzarvi al Club. Appena si attacca al telefono, inserite la videocassetta nel registratore a destra, in modo da distrarre il cagnolino e poter prendere il cibo per cani indisturbati. Scendete di nuovo in strada, tornate all'ascensore pubblico e piazzate il cibo per cani sull'asse di legno. Appena arriva il cagnolino della Pierdman, tirate la corda e godetevi lo spettacolo.

Entrate nella Cattedrale e superate la porta al centro. Aprite gli armadietti finché non trovate, purtroppo, il corpo di Anita: esaminate il cadavere e risalite fino all'Impianto Industriale. Attraversate completamente la fabbrica fino all'entrata del reattore nucleare, aprite l'armadietto centrale e indossate la tuta protettiva. Andate a destra, utilizzate il terminale Linc per aprire la porta del reattore, quindi entrate dentro: sul pavimento, a destra del nucleo, troverete la ID Card della povera Anita. Uscite dal reattore, chiudete la porta e rimettetevi i vostri cari, vecchi vestiti. Tornate alla Stazione di Polizia ed entrate nell'ascensore. Ora dovrete ritornare nel Cyberspazio utilizzando la ID Card di Anita: noterete che avete a disposizione una nuova serie di programmi. Accecate il primo occhione, andate a destra, accecate anche il secondo occhio, andate immediatamente in alto per due locazioni e poi a destra: se siete stati abbastanza veloci, il primo occhio sarà ancora accecato e potrete prendere il diapason senza correre troppi rischi. Andate a sinistra e utilizzate la videocamera sul pozzo: potrete vedere un messaggio di Anita.

Scollegatevi dal Cyberspazio e tornate al Parco del Livello Terreno.

IL CLUB UNDERGROUND

Andate a destra e parlate con il giardiniere; discorso un po' sospetto, non vi pare? Scambiando quattro chiacchiere con il ragazzo che sta giocando con la console scoprirete che i fiori dovrebbero essere gialli e non blu, quindi parlate due o tre volte di seguito con il giardiniere finché non ammette di essere Eduardo, il contatto di Anita. Spostatevi per due schermate verso sinistra e superate la porta che si è appe-

na aperta: dovrete difendere Hobbins dall'accusa di cospirazione.

Finito il processo, entrate nel Club sotterraneo: movimentate un po' l'atmosfera avvicinandovi al juke box e selezionando la prima canzone. Appena il tipo si alza dal tavolo per spegnere il juke box, trafugate il suo bicchiere. Tornate su di un livello, andate dal "chirurgo" e consegnategli il bicchiere: grazie a una dolorosa macchina, ora avrete le stesse impronte digitali del gestore del locale. Scendete di un livello, andate a destra e poi a sinistra in basso (passando sotto il laghetto). Utilizzate una delle vostre ID Card per forzare la serratura della porta di legno, entrate e prendete le tenaglie. Tornate al Club sotterraneo e appoggiate la mano sulla piastra di identificazione posta a lato della porta in fondo a destra.

Aprite con la solita sbarra la cassa di legno e appoggiate il coperchio sulla scatola più piccola a destra. Saliteci sopra, quindi forzate la grata con la sbarra per creare un piccolo buco: utilizzate le tenaglie su questo foro per tagliare via la grata ed entrate nell'apertura appena creata.

LA METROPOLITANA ABBANDONATA

Vi ritroverete in un tunnel della metropolitana: andate a destra, quindi scegliete il sentiero diagonale e continuate a destra. Inserite la lampadina nella presa apposita in basso (non passate vicino allo squarcio nel muro!) e proseguite per tre schermate verso destra (nell'ultima dovrete correre per evitare che una frana vi seppellisca).

Utilizzate l'immancabile sbarra sullo stucco, per due volte, in modo da far cadere un mattone che dovrete raccogliere subito. Piantate la sbarra nel rigonfiamento della "vena" (quello proprio sotto ai mattoni, per intenderci) e martellatela più volte con il mattone: appena arriva il droide medico, infilatevi di corsa nella porta.

Siete appena entrati nel "cuore" tecnologico del Linc: superate la porta centrale, utilizzate il terminale a destra per diminuire la temperatura e salite velocemente sul diaframma (mentre è ristretto) per tirare la leva in alto.

Tornate nel corridoio, proseguite verso destra e superate la porta: ora potrete riportare di nuovo in vita Joey, inserendo la sua scheda nello slot del droide medico; scambiate quattro chiacchiere con il vostro vecchio amico, quindi tornate nel corridoio iniziale e date un'occhiata attraverso la griglia. Chiedete a Joey di fare un piccolo sopralluogo in quella stanza, aspettate che torni e ordinategli di aprire il deposito del liquido nutritivo degli androidi. Quando Joey torna, andate a destra e poi attraversate la porta in alto a sinistra: l'androide di guardia finirà "cotto" dentro la griglia e voi potrete curiosare liberamente. Continuate verso destra per due locazioni, quindi aprite la porta di accesso con il terminale Linc. Andate a sinistra e, dopo il sacrificio del vostro povero droide, recuperate la scheda madre e prendete la ID Card rossa dal cadavere del vostro arcinemico. Ritornate nella stanza a destra ed entrate nel Cyberspazio utilizzando la ID Card appena trovata: tornate nella "stanza virtuale" dove vi sbarrava la strada il crociato (destra, accecate l'occhio e poi in alto) che dovete eliminare con l'"Ira Divina" e scollegatevi. Utilizzate ora la ID Card di Anita, tornate nella stanza del fucrociato e andate verso destra. Utilizzate il diapason per eliminare i cristalli e prendete l'Helix.

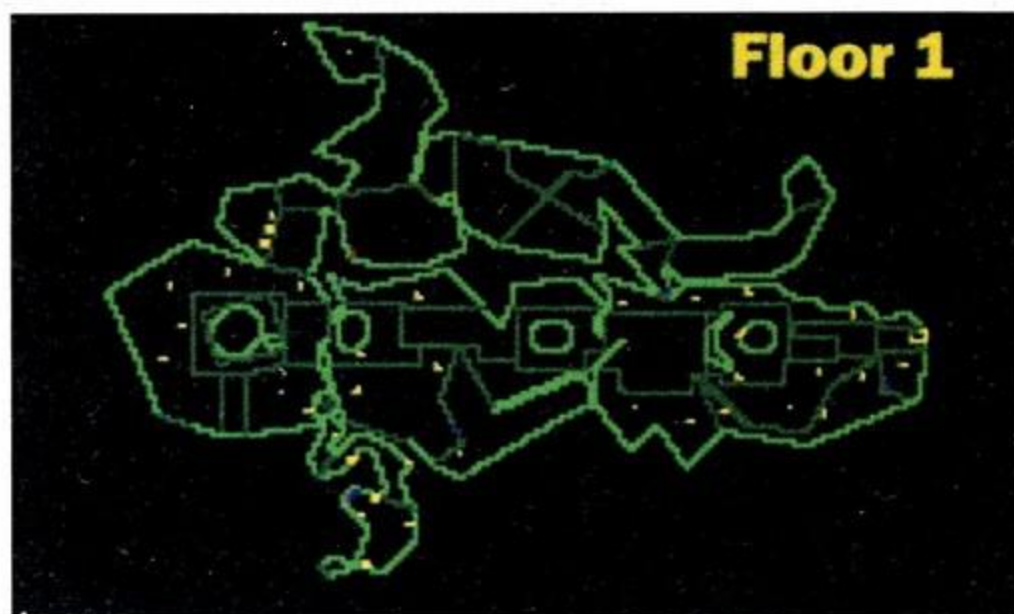
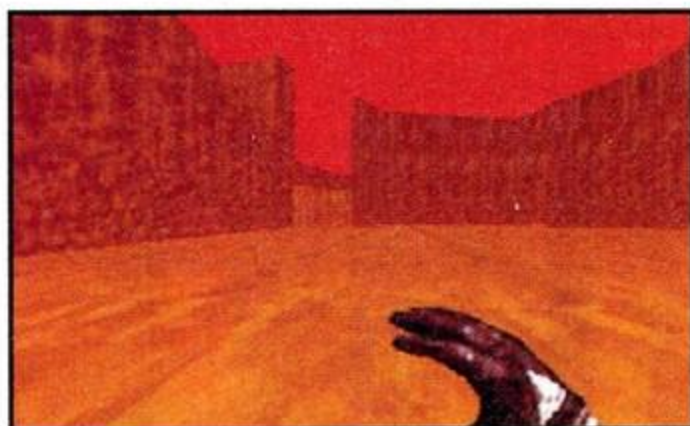
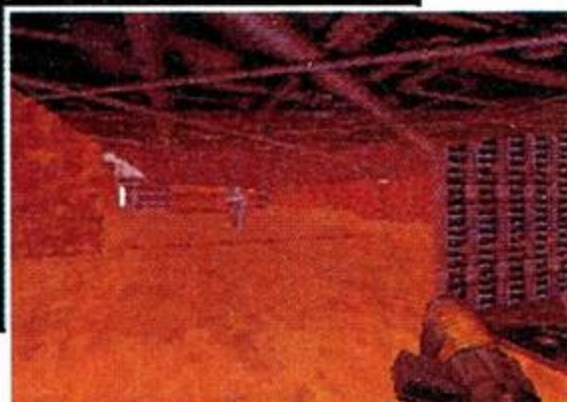
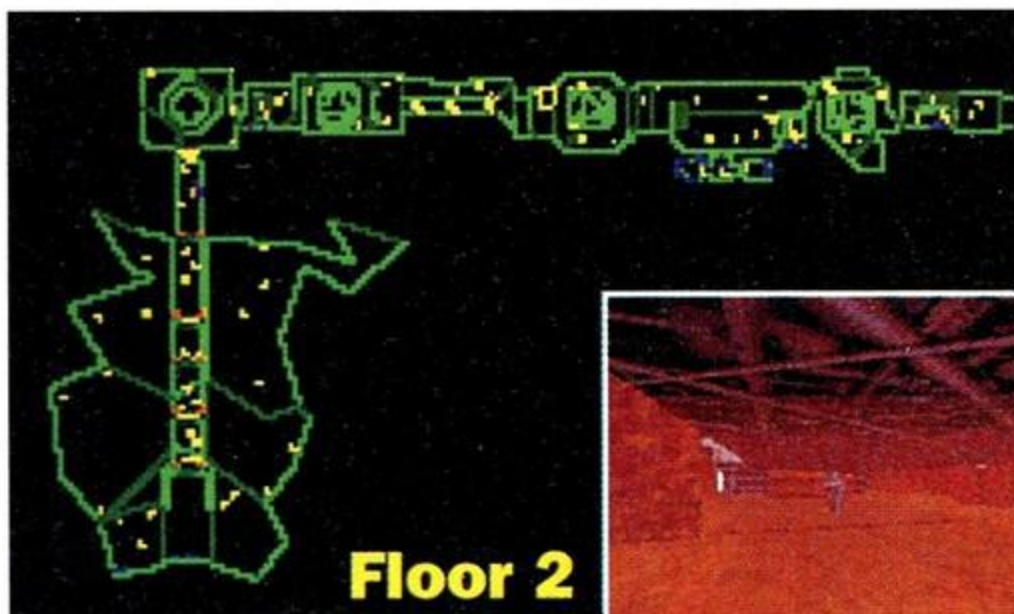
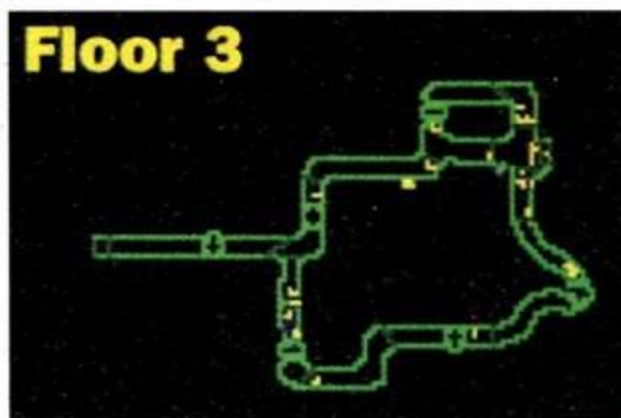
IL CUORE DEL LINC

Scollegatevi, uscite dalla stanza e superate il portellone in basso a destra: utilizzando la ID Card di Anita sulla console al centro, inserirete il virus e manderete in crash il sistema! Prendete le molle appese vicino alla porta di destra, utilizzatele per prendere un campione di tessuto dalla vasca idroponica e, senza perdere tempo, riutilizzatele nel serbatoio criogenico a sinistra per congelare il tessuto appena raccolto. Andate ora verso destra: aprite l'armadietto corrispondente al droide centrale, inserite la scheda di Joey nella fessura, quindi collegatevi al terminale per downloadare i dati dalla scheda e avviare il droide. Scambiate quattro chiacchiere con la nuova impersonificazione del vostro fedele amico, quindi proseguite verso destra e chiedete a Ken (il nuovo nome di Joey, NdR) di mettere la mano su uno dei sensori. Proseguite verso destra per due schermate (non preoccupatevi se l'androide rimane bloccato), legate il cavo rosso al supporto del condotto e scendete da destra (non con il cavo). Una volta arrivati in fondo, lanciate le molle con il tessuto congelato nell'orifizio sullo sfondo, quindi aggrappatevi alla corda per raggiungere l'apertura a destra. Al termine del dialogo con vostro padre, non vi resta che ordinare a Ken di sedersi ai comandi del Linc. Be Vigilant!

DARK FORCES

SECONDA PARTE

Continua l'esplorazione dei livelli di Dark Forces. Anche questa volta dovremo vedercela con i temibili scagnozzi di Darth Vader, e non crediate che sia finita qui, naturalmente l'avventura continua!

LE MINIERE DI GROMAS

1. Il primo piano è abbastanza aperto. Lancia uno Stormtrooper in modo da arrivare ad un'arma. Ora dovresti cercare il più velocemente possibile un'arma più grossa.

2. Su questo ponte ci sono numerosi tunnel molto lunghi e buchi nei quali potresti perderti facilmente. Raggiungi il ponte S1. Segui il tunnel verso sinistra fino ad un piccolo ascensore.

3. Vieni portato sopra su un ponte molto lungo. Salta nel primo buco ed apri una porta segreta che conduce ad una vita extra. Esci nuovamente dal buco e continua a percorrere il corridoio.

4. Procedi fino ad una porta chiusa. Esattamente davanti a questa, sulla destra si trova la chiave blu.
Prendila e scendi verso il reattore.
Aziona la bomba a tempo e corri alla posizione iniziale.

5. L'entrata del più grande foro verrà aperta non appena tu inizierai la sequenza.
Entra da questa porta prima che le porte si chiudano. In questo modo potrai raggiungere più velocemente lo start.

PRIGIONE

1. Su questo ponte potrai nasconderti facilmente. Raggiungi il piccolo rifugio (trincea) da dove potrai chiamare la piattaforma volante. Abbatti l'ufficiale imperiale sopra di te.

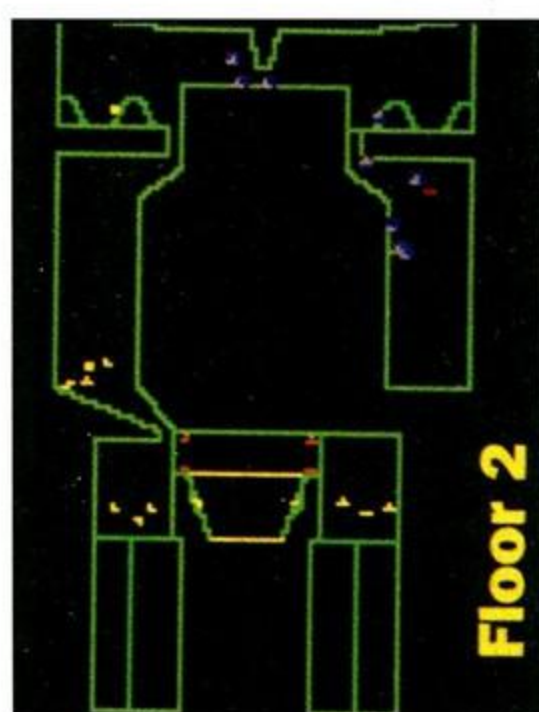
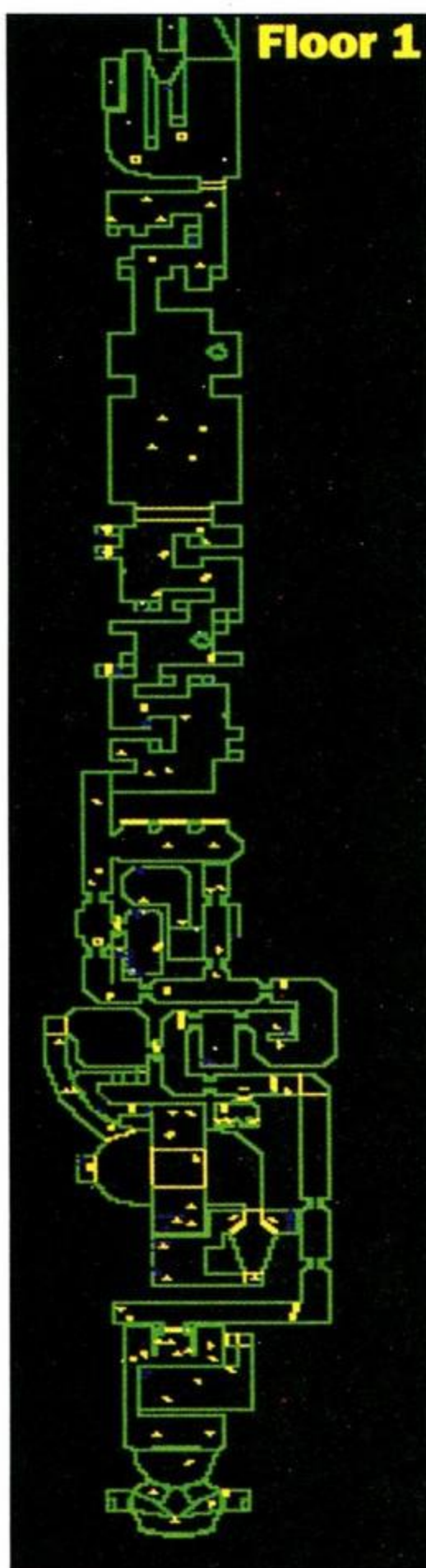
2. Crix Mandine è sul ponte S1. Prima di poterlo liberare dovrai trovare tutti i codici. Mettiti la maschera antigas prima di andare a destra sul ponte S 5.

3. Per disattivare il campo di forza S5, dovrai spegnere uno dei due interruttori su S4; non ha importanza quale ma assicurati che il campo di forza non lampeggi quando deciderai di attraversarlo.

DARK FORCES

RAMSES HED

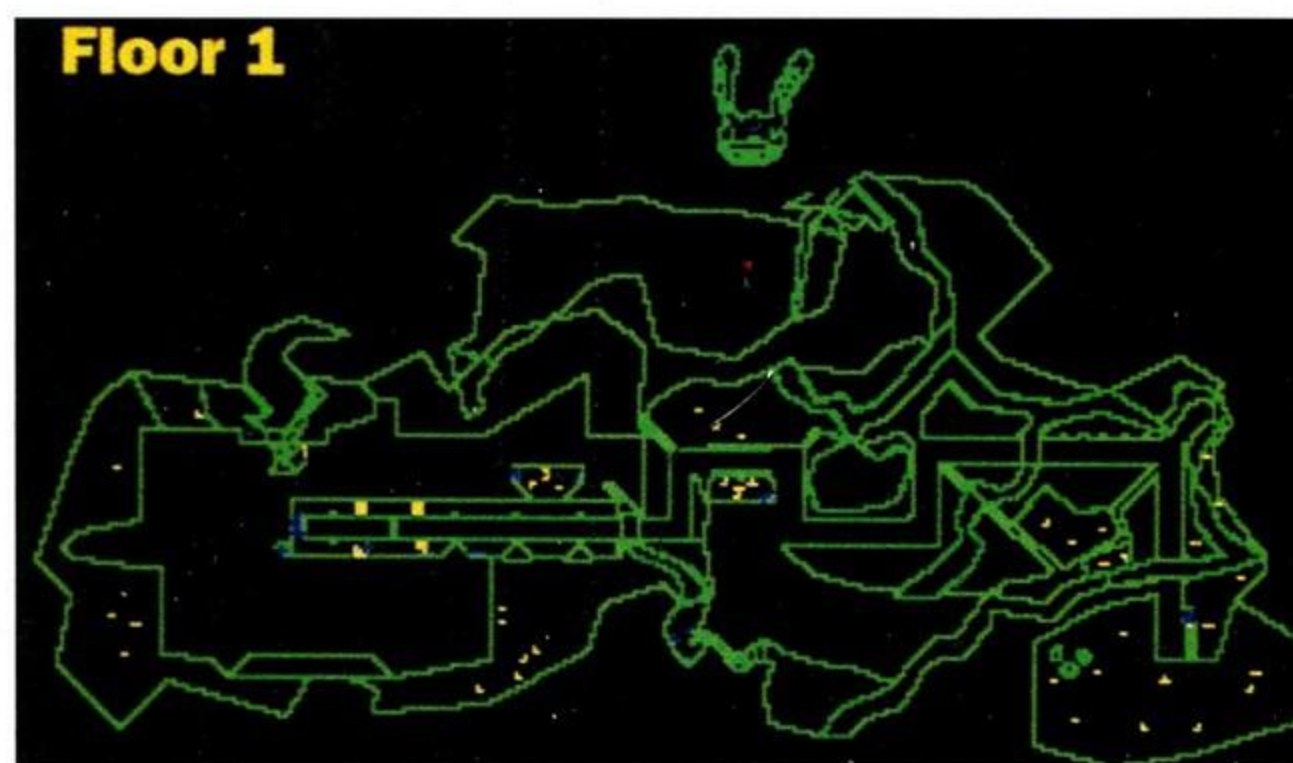
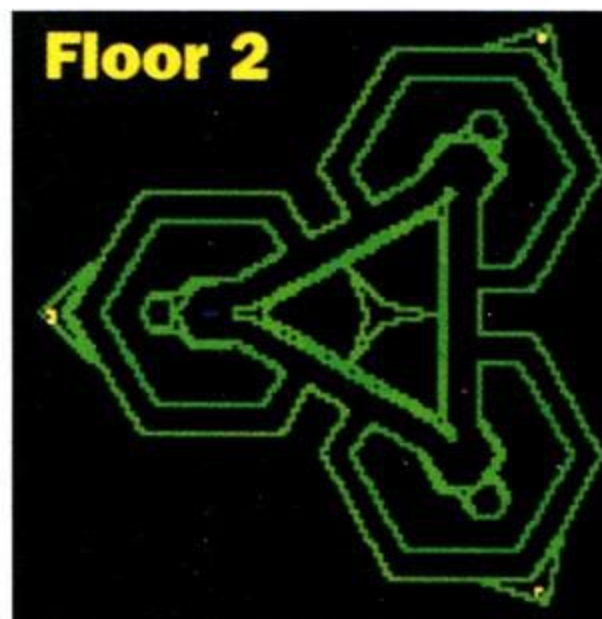
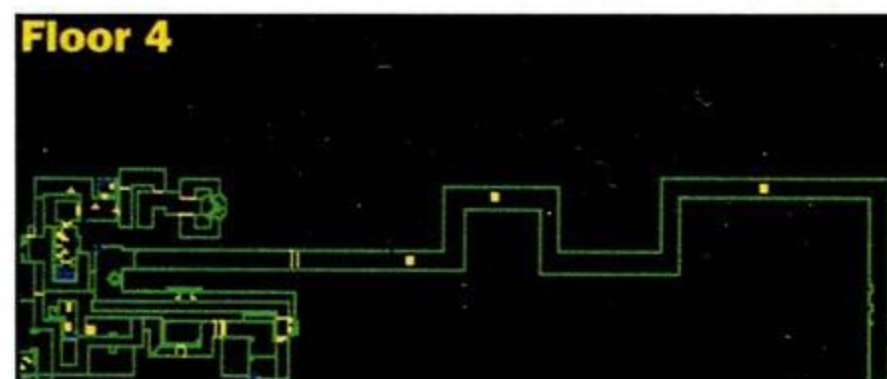
1. I ponti in questa missione sono aperti, devi perciò fare attenzione perché potresti essere attaccato da tutte le parti. Mettiti nell'angolo e prendi sotto tiro tutto il gruppo dei tuoi avversari con le loro pesanti armi. Non correre nella zona aperta se non per provocarli.

2. Dirigiti verso destra finché non arrivi all'ascensore per il ponte S1. Qui si trovano molti avversari che potrai distruggere da una certa distanza.

3. Al centro di S1 sotto il muro c'è una stanza segreta. Lancia delle granate a mano finché non si apre un varco sulla parete.

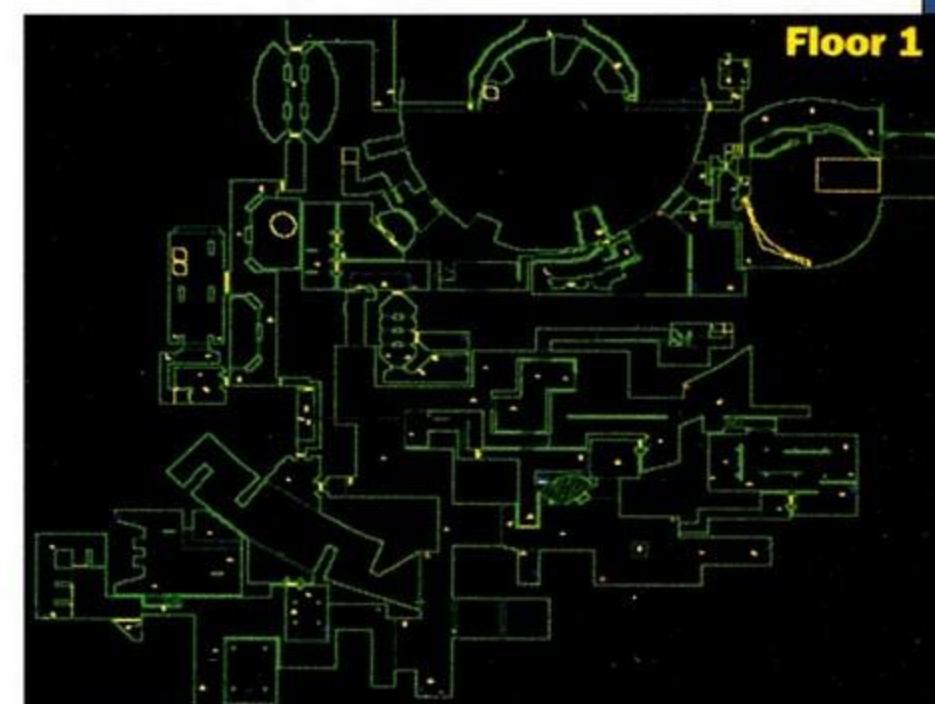
4. Il Tracking Device si trova molto in alto su S1. Per poterlo aprire ti occorre la chiave gialla che si trova sulla sinistra nel ponte S1. Agguanta la chiave e corri verso sud dove si trovano le tre porte attraverso le quali ti troverai al centro di S1.

5. Quando avrai la chiave rossa dovrai sparare contro l'interruttore prima di saltare sulla piattaforma mobile. La chiave rossa ti servirà per raggiungere gli altri due interruttori in alto.

FABBRICA DEI ROBOT

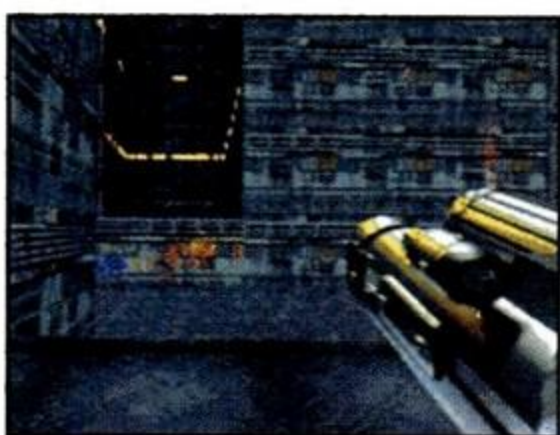
1. Non appena inizierai questa missione dovrai attraversare questa stretta fessura portando con te gli schermi extra.

2. Procedi finché non arrivi ad un crepaccio, indossa gli stivali per il ghiaccio e salta dall'altra parte. Avanza fino a S3. Segui il labirinto finché non esci su S2. Ora dovresti aver trovato la chiave rossa.

3. La chiave blu si trova a destra in SO. Il lungo corridoio è occupato da molti nemici, sparagli preferibilmente con il fucile.

4. Non appena avrai azionato le tre bombe ad orologio, sarai attaccato da un Dark Trooper. Contrattaccalo con armi pesanti in modo da poterlo eliminare velocemente.

NAR SHADAA

1. Non appena inizierai il ponte dovrai saltare sotto e sparare all' interruttore, in questo modo potrai evitare che il passaggio segreto della piattaforma venga scoperto. Prendi la chiave gialla e salta nella stanza segreta.

2. Per poter attraversare i campi di forza dovrai passare nella giusta sequenza. Sinistra-destra-sinistra e poi potrai spostare l'interruttore.

3. La stanza a sinistra ha una parete rotta. Gettaci un detonatore e scappa nella stanza segreta. Premi l'interruttore e torna ai blocchi compressori.

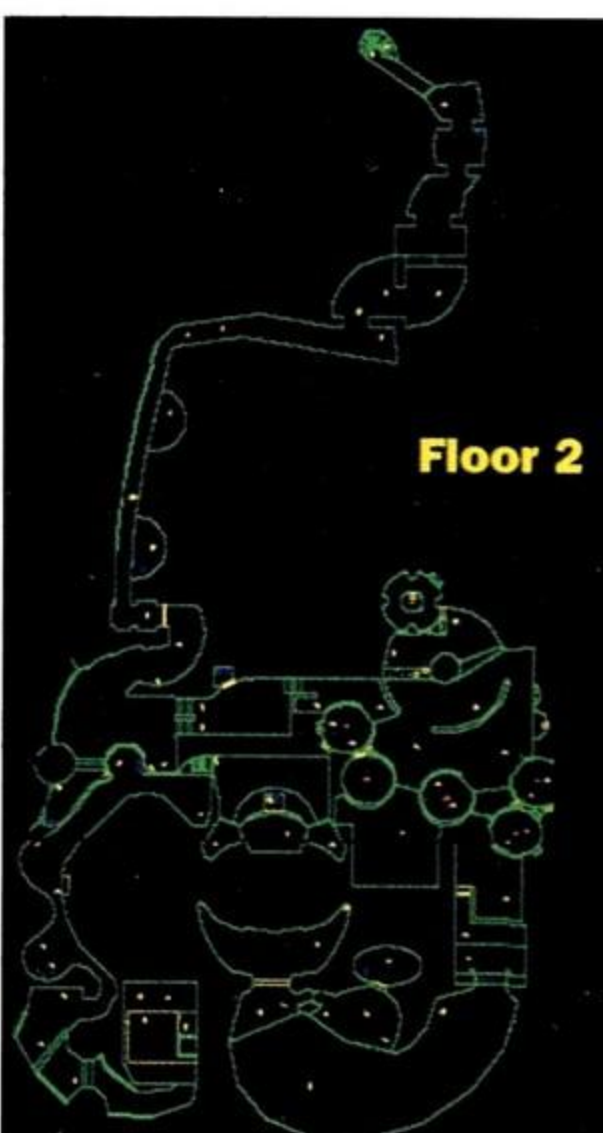
4. Torna ai blocchi strisciando. Così arriverai in una stanza segreta con molti extra.

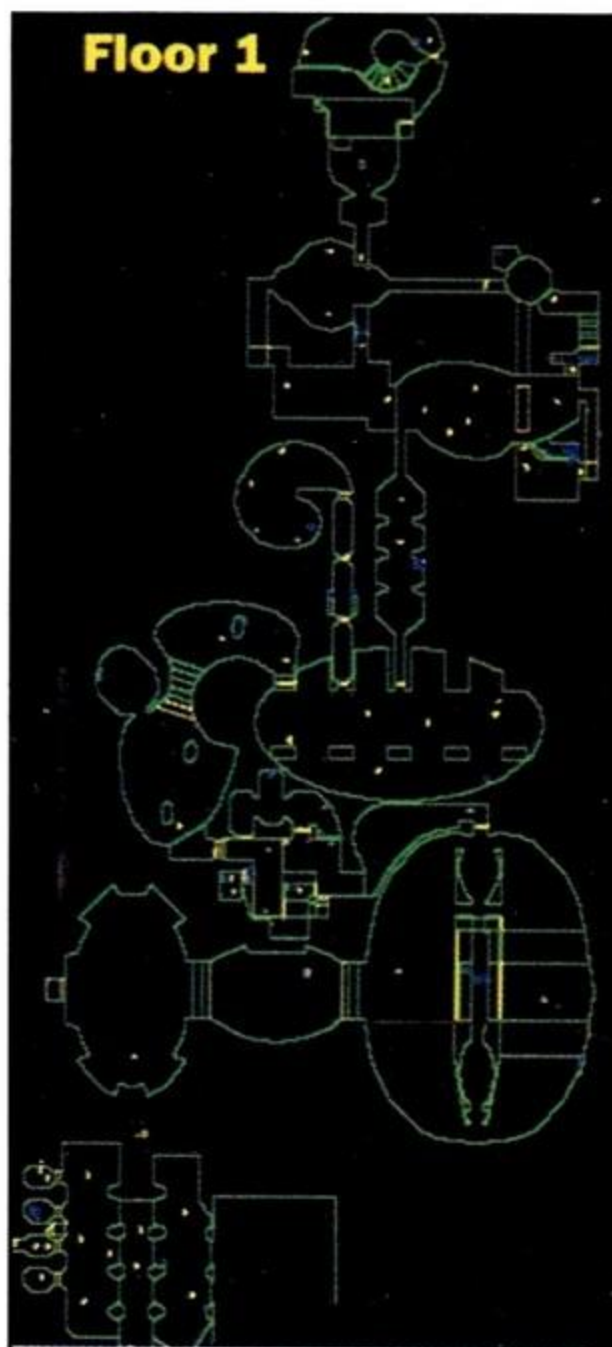
5. La mappa rossa si trova sulla destra dei blocchi. Attraversa la porta gialla verso la parte posteriore dello schermo. Ora vai dalla parte opposta della stanza. Puoi tornare indietro alle porte rosse.

6. Sulla strada per la mappa NAVA dovrai sparare selvaggiamente. Spara preferibilmente attraverso le strette fessure in modo che i nemici non ti possano colpire facilmente.

7. La mappa NAVA si trova sulla parte superiore a destra sul ponte. Qui troverai un po' di resistenza che potrai vincere con l'utilizzo dei Stouker Rifle. Fai attenzione soprattutto ai detonatori che ti possono ferire pesantemente.

LA NAVE DI JABA

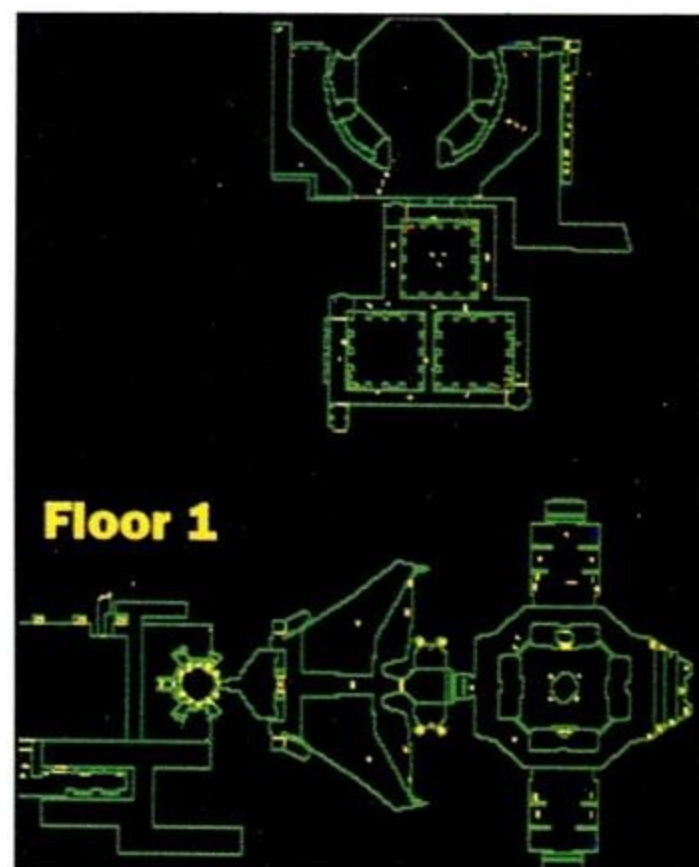
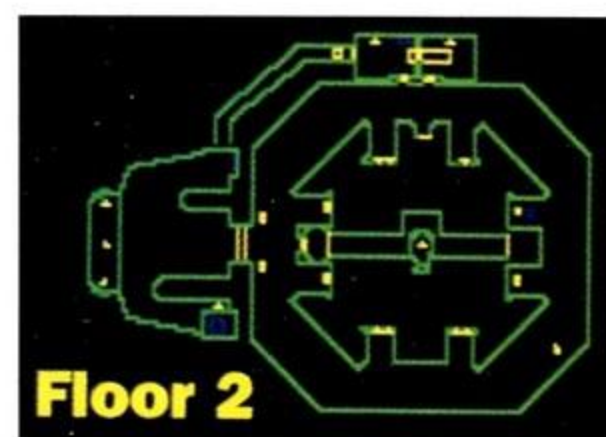
1. Non appena inizierai ti troverai di fronte un terribile drago. Dovrai spararglі sempre sulla faccia e poi scappare. Così lo potrai eliminare senza perdere troppa energia.

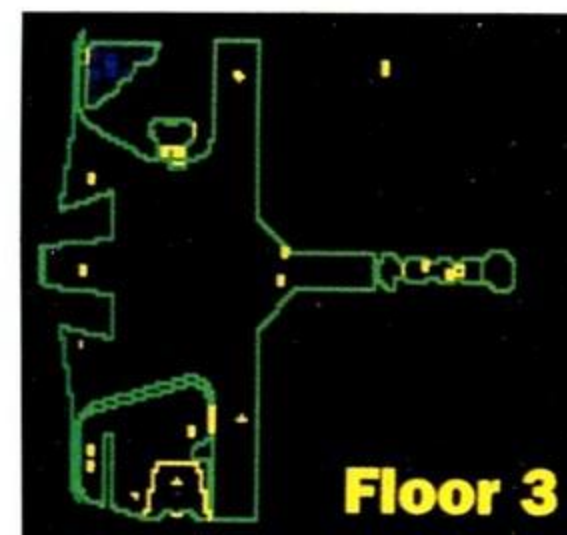
2. Fatti strada a destra e a sinistra uscendo dalla tua posizione iniziale. Attraversa la porta blu e apri le porte successive sul lato destro, così potrai riappropriarti del tuo armamento. Prima però elimina tutti i tuoi avversari sparando dalla finestra.

3. Saltando attraverso la stanza rotonda arriverai ad un'altra stanza segreta. Lasciati cadere, scendi la scala a chiocciola dopo aver raccolto tutte le Powerrups. Prendi anche la chiave gialla.

4. Dopo aver sceso la scala puoi procedere nel ponte. La mappa della NAVA si trova sopra a destra nella SO. Questa stanza è ben sorvegliata.

5. Dopo aver preso la mappa si aprirà un ulteriore passaggio attraverso il quale arriverai a Jan. Potrai raggiungere l'interruttore che si trova molto in alto catapultandoti da una mina. In questo modo apparirà un'altra stanza segreta.

6. Non appena avrai trovato la cella di Jan (la seconda a sinistra) si aprirà un ascensore. Se vorrai guardare nelle altre celle, dovrai piazzare delle mine davanti alle porte.

CITTA' IMPERIALE

1. Nuovamente a missione compiuta dovrai tornare allo start. Fermati a destra all'inizio finché non arriverai al SO. Il decodificatore e il registratore dati sono qui. Potrai terminare il ponte e andare oltre se vorrai.

2. Per arrivare all'edificio ISO dovrai controllare tutti gli interruttori al margine della torre. Non ha importanza con quale sequenza verranno premuti. Ti conviene andare in senso orario e spegnerli tutti.

3. Le torri di protezione vengono distrutte con più facilità utilizzando i mortai. Se percorrerai la prossima stanza sempre contro il muro, troverai quasi sicuramente un'altra stanza segreta.

4. Boba Fett ti attaccherà non appena vorrai terminare il ponte. Dovrai distruggerlo perché solo allora la tua navetta spaziale potrà volare. Fai però attenzione a rimanere sempre in movimento in modo da evitare i suoi missili.

Scarlet

Il Rock è in Internet (e parla italiano!)

Il primo servizio musicale in linea completamente gratuito ed in lingua italiana, aggiornato in tempo reale con notizie, classifiche, riviste di settore in formato elettronico, date e dettagli su tutti i concerti, area riservata a radio e TV, zona archivio e "link" diretti con i migliori siti web musicali.

Rock online ITALIA

Rock on Line Italia è un servizio erogato da:

ITALIA Online

PRESENTI A SMAU, 21/25 SETTEMBRE, PAD.17, STAND H09

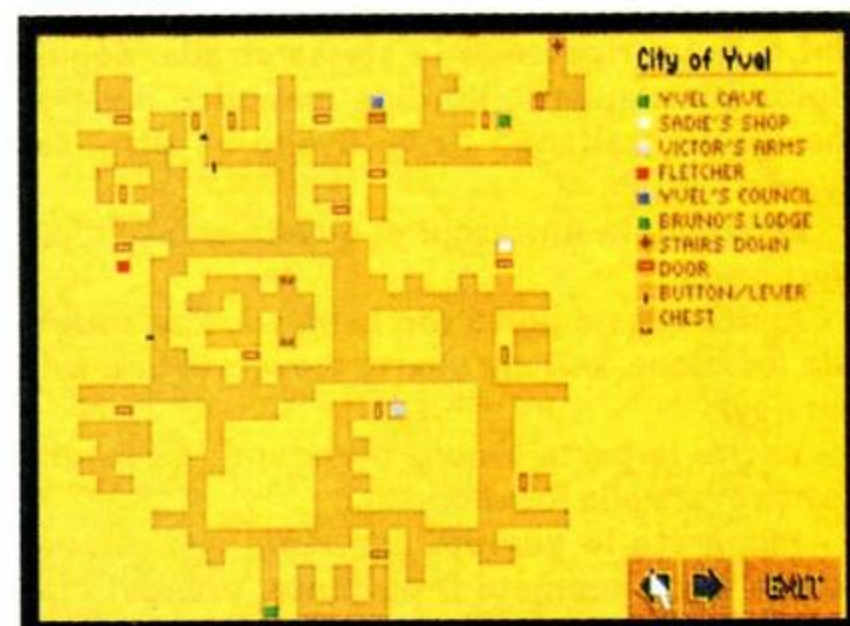
Visitalo direttamente dal "bottone" Musica di Italia Online!
L'indirizzo completo per i cybernauti è:
http://www.iol.it/

Per informazioni:
tel.02/48201110
fax: 02/48201121
e-mail: gp. dc.@ iol.it

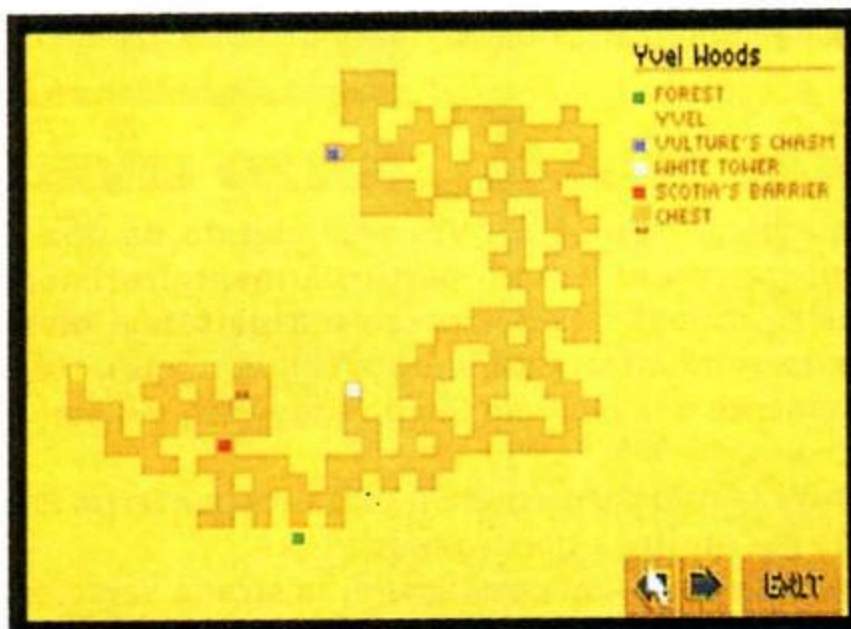
Italiana d'Arte - Roma Tel. 06 - 70 45 29 30

LANDS OF LORE

Il dilemma amletico era: pubblicare la prima o la seconda parte di Lands of Lore? A rigor di logica sarebbe stato forse più giusto pubblicare proprio la prima parte, ma le telefonate dei lettori, unite ai soliti imprescindibili problemi di spazio, ci hanno suggerito di pubblicare la seconda parte... la più richiesta in assoluto! Questo naturalmente non toglie che, se ci saranno altrettante richieste, non mancheremo di tornare anche sulla prima parte. Come si suol dire K è al servizio esclusivo dei lettori: ogni vostro desiderio è un ordine. Pronti dunque a superare tutti gli ostacoli che si frappongono tra voi e Re Richard, a sgominare i nemici di Yvel e annientare Scotia utilizzando le utilissime mappe che vi forniamo in quasi esclusiva. Sarete costretti a Vagare nella Upper Opinwood fino al consueto immancabile e tanto agognato lieto fine. Buon divertimento!

YVEL

La prima visita di Yvel sarà abbastanza pacifica: niente mostri o nemici vari! Andate nel *Sadie's Shop* e, se avete fatto decifrare il *riddle Scroll* nelle Swamp, riceverete il quarto e ultimo ingrediente, la *Mother of Earth*. Già che ci siete, comprate una qualsiasi erba medicinale e mettetela da parte: vi servirà più tardi. Quindi uscite, raggiungete e completate la *White Tower*. Quando avrete l'elixir per Re Richard, tornate a Yvel e andate dall'*Yvel's Council*. Geron vi chiederà di ritornare da Dwan: uscite di nuovo dalla città, e dirigetevi verso *Opinwood*: sulla strada, incontrerete Scotia che ha assunto le sembianze di Dawn, ora detenuta nel Castello della perfida strega. Attaccatela (lo scontro è abbastanza duro...), quindi tornate da Geron: purtroppo scoprirete che la Yvel è stata attaccata, e non vi rimarrà che combattere tutti gli Orchi che incontrate, finché non si ritireranno dalla città. Andate nel *Bruno's Lodge*, entrate nella porta segreta e arriverete in una piccola stanza: eliminate i nemici che la difendono, quindi premete il pulsante sulla parete: scendendo le scale arriverete alle *Catwalk Caverns*.

YVEL WOODS

Prima di continuare, assicuratevi di avere i primi tre ingredienti (*il miele, il Bloodstone e la melma*), il *Ruby of Truth*, la *Paulson's Key* e il *Valean's Cube*. Inoltre dovrete aver "tradotto" il *riddle Scroll* nelle Swamp. Andate alla prima barriera di Scotia, utilizzate tre volte il *Valean's Cube*. Proseguendo verso nord arriverete nella foresta che circonda Yvel, la *Yvel Woods*. Per prima cosa, raggiungete il *Vulture's Chasm*, quindi, una volta cadute le vostre possibilità di entrare subito nel Castello della Strega, eliminate gli Orchi dai dintorni. Abbattendone uno particolarmente grosso e cattivo troverete un secondo *Valean's Cube* che dovrete utilizzare per eliminare la seconda barriera di Scotia, in modo da aprirvi la strada verso la mistica Yvel.

WHITE TOWER - PRIMO LIVELLO

La *White Tower* è il primo dei due dungeon multi-livello di questa seconda puntata: per venirne a capo dovrete seguire attentamente le nostre mappe, confrontandole regolarmente con quelle che automaticamente vengono disegnate dal vostro Magic Atlas. Dovrete salire e scendere più volte, utilizzando diverse scale o teletrasportatori, oppure ripetendo la stessa strada. Seguite quindi molto attentamente l'ordine numerico delle didascalie, che spesso "saltano" da un livello all'altro. Salvate frequentemente!

1 - Eliminate le Amazzoni di questa stanza e prendete la *Mystic Key*.
2 - Aprite questa porta con la *Mystic Key* appena trovata alla locazione 1. Nella stanza troverete una seconda *Mystic Key*.
3 - Aprite la porta a nord utilizzando la seconda *Mystic Key* (trovata alla locazione 2).
4 - Eliminate le guardie amazzoni che gironzolano da queste parti, premete il pulsante, prendete la chiave e utilizzatela per aprire la porta della cella. Dentro alla prigione troverete Lyle, che ovviamente libererete. Premete il pulsante nella cella e prendete l'*Amber Ring*.
5 - Posizionate l'*Amber Ring* nell'alcova di fianco alla porta e aprirete un passaggio verso nord, dove troverete la Regina Jana che dovrete eliminare.
6 - Salite al secondo livello con queste scale e prendete la *Mystic Key*.
7 - Salite poi per questa seconda rampa di scale.
20 - Una volta tornati dal terzo livello, utilizzate la *Ivory Key* per aprire questa porta e scendere al *White Tower Sub Level*.
26 - Aprite questa porta con una delle poche *Mystic Key* rimastevi e arriverete all'*Altar De Blanca*. Inserite il *Crucible of Faith* sull'altare, quindi utilizzate i quattro ingredienti (*miele, melma, BloodStone e Mother Earth*) nel *Crucible* per creare l'*elixir* per Re Richard. Ora potete andarvene, oppure tornare al terzo piano per superare la *Faith Door*. Se decidete di uscire dalla *White Tower*, tornate a Yvel e fate rapporto al Concilio. Dopo la battaglia per la città, andate nella locanda, entrate nella porta segreta e arriverete nelle *Catwalk Caverns*!

WHITE TOWER SUB LEVEL

21 - Prendete i quattro oggetti che gironzolano per terra e metteteli nelle corrispondenti nicchie.
22 - Utilizzate la *Mystic Key* trovata nel forziere nascosto dietro il muro illusorio del terzo livello per aprire la porta.
23 - Parlate con l'Anziana: oltre a qualche saggio consiglio, riceverete l'importantissimo *Crucible of Faith*.
24 - Prendete, in questa nicchia, gli oggetti utilizzati precedentemente.
25 - Salite di nuovo al primo livello.

WHITE TOWER - SECONDO LIVELLO

Il secondo livello è difeso prevalentemente da una specie di pavone estremamente debole, ma con la pessima abitudine di lanciare palle di fuoco per salutare i poveri avventurieri. Cercate di combatterlo a distanza ravvicinata.

8 - Aprite questa porta utilizzando una delle *Mystic Key* in vostro possesso (ce ne sono di diversi colori, provate finché non trovate quella giusta). Se avete seguito fedelmente la soluzione fino a questo punto avrete la chiave corretta.
9 - Evitando le *fireball* che sfrecciano in questo corridoio, prendete l'ennesima *Mystic Key* che si trova in quest'angolo. Prima di uscire, date un'occhiata nell'alcova a sud.
10 - Forzate questa serratura con il *pick lock* da ladro.
11 - Per arrivare a questa chiave dovrete passare solo sopra alle botole illusorie (segnate sulla mappa con un cerchio rosso), altrimenti cadrete nel secondo livello...
12 - Entrate in questa stanzetta, chiudete la porta dietro di voi e premete il pulsante: troverete un'altra *Mystic Key*.
13 - Aprite la porta con la chiave trovata nella stanza delle *fireball*, quindi salite le scale per arrivare al terzo livello.

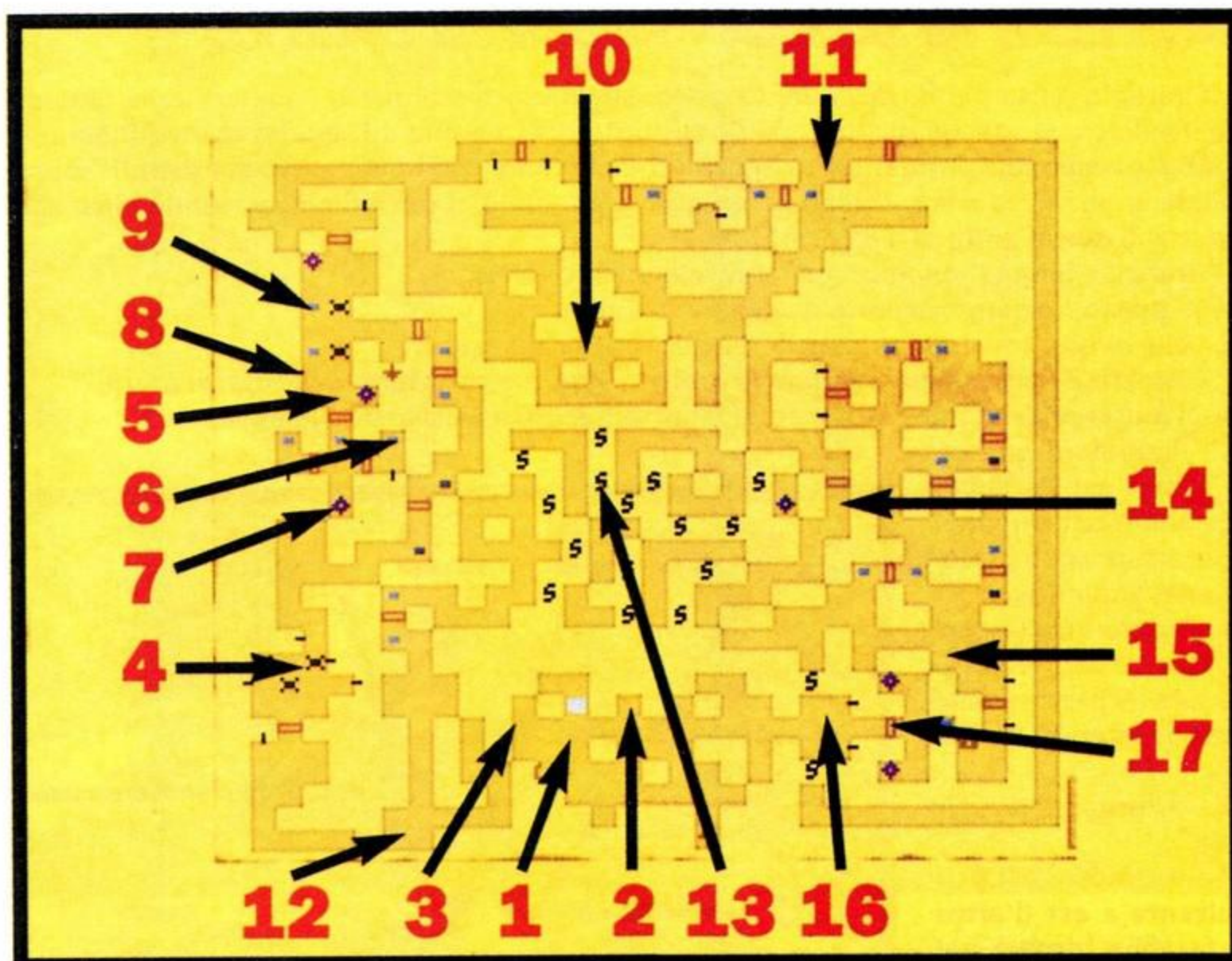
WHITE TOWER - TERZO LIVELLO

L'ultimo piano della *White Tower* è abitato da una legione di spettri e fantasmi: queste creature sono particolarmente resistenti alla magia e alle armi "normali", quindi salvate spesso e aspettatevi diversi feroci combattimenti; inoltre possono attraversare porte chiuse e muri. L'unica arma che può aiutarvi efficacemente è la *Emerald Sword* (dovreste averne un paio nel vostro inventario).

14 - Aprite la porta e premete il pulsante per terra. Prendete la *Mystic Key* e utilizzatela per aprire la porta a nord.
15 - Premete il pulsante per aprirvi la strada verso est. Fate attenzione, perché qui intorno ci sono un sacco di fantasmi!
16 - Gettate un oggetto oltre la botola e premete il pulsante per poter proseguire.
17 - Superate il muro illusorio e prendete la *Mistic Key* contenuta nel forziere.
18 - Aprite la porta con una delle *Mistic Key* e prendete la *Ivory Key*.
19 - Tornate al primo livello.
27 - Avete deciso di tornare qui per vedere cosa si cela dietro la *Faith Door*? Beh, rimarrete un po' delusi: solo un paio di forzieri e un magro bottino! Ora potete veramente andarvene dalla *White Tower* e tornare a Yvel.

CATWALK CAVERNS

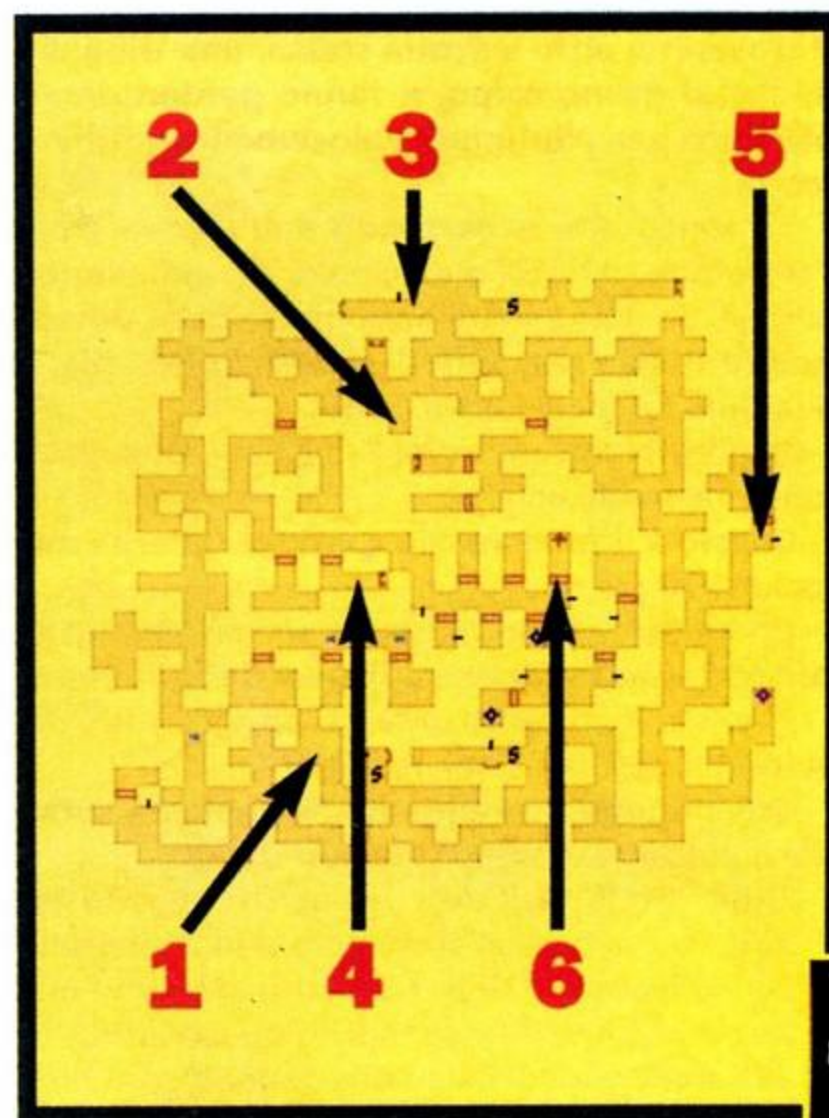
Dopo esser tornati a Yvel, aver fatto rapporto al Concilio e aver respinto gli aggressori che cercavano di catturare la città, entrate nella locanda e varcate la porta segreta: arriverete nelle *Catwalk Caverns*, rifugio dell'armata di Scotia. Qui troverete molti soldati nemici e qualche strano "lampo" che tende ad attaccarvi alle spalle senza nessun preavviso. Per distruggere gli esseri di questa diabolica razza, dovrete lanciare un *Lightning Bolt*!

1 - Eliminate il Comandante delle truppe avversarie. Dopo lo scontro, prendete la *Geron's Key*, la *Statuette* e il *Dark Gauntlet*.
2 - Utilizzate la *Statuette* in questa alcova.
3 - Per superare i muri con l'incisione della mano, dovrete utilizzare il *Dark Gauntlet*.
4 - Premete il pulsante per eliminare la prima botola. Dopodiché premete il pulsante appena reso accessibile per eliminare una seconda botola e continuate così finché non potrete uscire dalla stanza verso nord.
5 - Entrate nel teletrasportatore a ovest.
6 - Appoggiate tre oggetti sulla pedana, quindi premete il pulsante vicino in modo da aprire la porta a sud.
7 -Entrate nel teletrasportatore a sud.
8 - Premete il pulsante sul muro a ovest. Quindi entrate nel teletrasportatore a est e ripetete il processo (tre oggetti sulla pedana, il pulsante, ecc).
9 - Appoggiate tre oggetti sulla pedana (non importa se non si abbassa!) ed entrate nel teletrasportatore a nord.
10 - Seguite il corridoio fino a questo forziere. Forzandolo, troverete una *Yellow Key*.
11 - Utilizzate il Dark Gauntlet per aprire questa porta, quindi seguite il lungo corridoio per tornare alla stanza iniziale.
12 - In questa stanza, invece di andare verso ovest, utilizzate il *Dark Gauntlet* sull'impronta a nord.
13 - Alcuni muri illusori sono a "senso unico": per poter proseguire dovrete attraversarli in senso orario, passando cioè prima per il piccolo corridoio a nord, poi per quello direttamente a est, quindi scendere verso sud per poi uscire da questo insidioso labirinto.
14 - Utilizzate il solito *Dark Gauntlet* per aprire la porta.
15 - Massacrate i nemici che circolano per questa stanza: uno di essi farà cadere una *Blue Key*, che voi dovrete ovviamente arraffare al volo e utilizzare per aprire il forziere nella stanza a sud, dove troverete una *Small Key*.
16 - Tornate, passando per il muro illusorio, nella grande stanza iniziale e utilizzate la *Small Key* e la *Yellow Key* per aprire la porta a est.
17 - Qui incontrerete i portavoce di due razze nemiche che vi impongono una specie di sfida: potrete scegliere se combattere una o l'altra "squadra" nei Dungeons al livello inferiore. Secondo noi entrambi i nemici sono abbastanza coriacei, ma vi conviene combattere contro i *Knowles* (teletrasporto a nord).

CASTELLO DI SCOTIA - PRIMO LIVELLO

Nel primo livello del Castello di Scotia incontrerete delle *Asce Animate*, vulnerabili solo alle *Fireball* lanciate dai vostri maghi o da alcune armi magiche come la balestra *Valkyrie*, e dei *cavalieri Fantasmi*, che come i colleghi delle *White Tower*, passano attraverso i muri. Se per caso cadete in una botola, ritornerete nei Dungeon.

1 - Utilizzando il *Diamante* sulla *Crystal Ball* potrete liberare la povera Dawn: se non avete il *Diamante*, non preoccupatevi, perché è un'operazione "extra".
2 - Lanciate un coltello oltre queste grate per aprirle: nel corridoio a ovest troverete un'arma abbastanza potente.
3 - Premete il pulsante a nord e prendete la *Cobra Figurine*, quindi gettatevi nella botola. Arriverete di nuovo nei Dungeon: ritornate alle scale e al primo livello del Castello.
4 - Premete il pulsante a sud per far apparire il teletrasportatore che vi porterà nella metà inferiore del livello.
5 - Non premete nessun pulsante nel corridoio! Una volta arrivati in questa grande stanza, scomparirà temporaneamente il *Magic Atlas*. Posizionate un oggetto su ognuna delle quattro pedane, stando attenti alle botole e ai numerosi "spinner". Se cadete attraverso una delle botole, vi consiglio di ricaricare la partita precedente, perché vi ritrovereste nel Dungeon senza *Magic Atlas*!
6 - Quando avrete appoggiato un oggetto su ogni pedana, premete il pulsante nell'alcova per aprirvi la strada verso sud. Quindi premete i due pulsanti per far apparire la nicchia e prendete la *Dragon Figurine*.
7 - Superate questo muro illusorio e salite le scale.

DUNGEONS

La sfida tra le due razze vi porta nel dungeon sotterraneo del Castello di Scotia. Per uscire da questo livello dovrete eliminare tutti i nemici che gironzolano per i corridoi, in modo da ricevere la ricompensa e la chiave dai Guardiani alla locazione 5. Tuttavia potete abbreviare un po' le cose, eliminando i Guardiani stessi!
1 - Prendete la *Copper Key*.
2 - Prendete la *Gold Key*.
3 - Premete il pulsante per far sparire il muro a ovest e prendete la *Nathaniel's Key*.
4 - Forzando questo chest, troverete un *Diamante*, che vi sarà utile più tardi.
5 - Quando avrete eliminato tutti i nemici da questo dungeon, aprite questa porta con la *Copper Key* e i Guardiani vi ricompenseranno con un po' di oggetti particolari e, soprattutto, la chiave per arrivare al Castello di Scotia. Se però volete tagliar corto, potete venire qui anche subito ed eliminare i Guardiani. Assicuratevi di prendere la chiave e il *Valean's Cube*!
6 - Utilizzate la chiave consegnatavi (in un modo o nell'altro) dai Guardiani per aprire questa porta e raggiungere il Castello della perfida Scotia!

CASTELLO DI SCOTIA - SECONDO LIVELLO

Ora inizia la parte più difficile del Castello: seguite attentamente i numeri delle didascalie! In questo livello troverete dei giganteschi *Occhi-ruota* che possono infliggervi parecchi danni (specialmente al personaggio centrale) e una specie di *Scorpione*, che può crearvi dei fastidi, soprattutto se vi chiude in un vicolo cieco. Utilizzate, quando è possibile, il terribile incantesimo *Mist of Doom* per liberarvi di questi antipatici contrattempi.

8 - Tirate la "lingua" sul muro per aprire la porta a ovest.

9 - In questo forziere troverete qualche arma utile.

10 - Qui invece troverete un paio di *Bracers* e due *Assi magici*.

11 - Forzate la serratura e prendete la *Unicorn Figurine* custodita nella stanza a sud.

12 - Il pulsante della porta a sud apre la porta a nord, e viceversa. Diabolico, no?

13 - Premete il pulsante a nord per far apparire una nicchia nell'alcova a sud, dove troverete la *Adder Key*.

14 - Aprite questa porta con la *Adder Key*, forzate il chest e troverete un'arma... firmata!

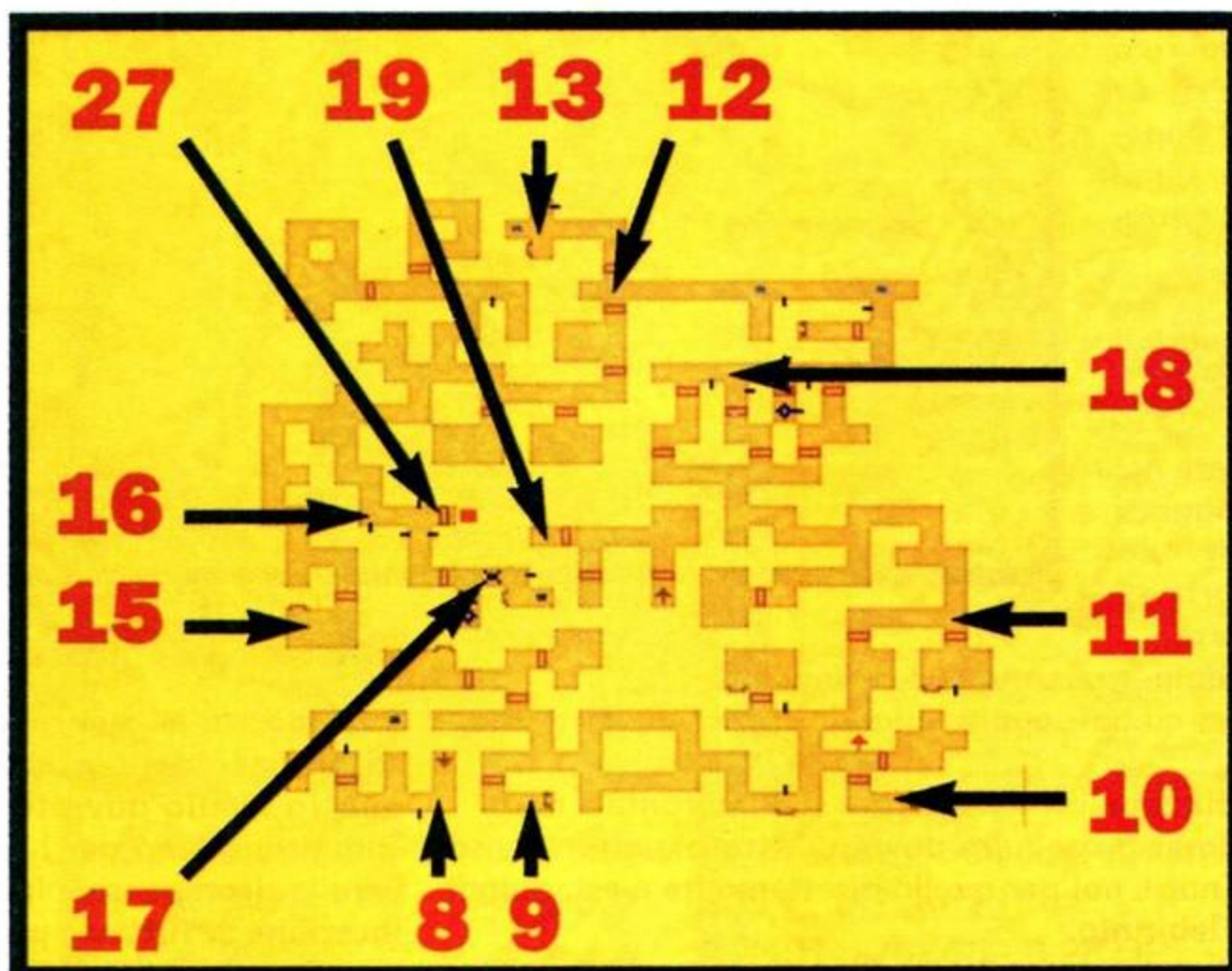
15 - Prendete la *Noir Key*.

16 - Premete SOLO il pulsante a est (l'altro vi farebbe tornare nei Dungeon!).

17 - Lanciate un oggetto verso est, quindi lanciatene un altro nel teletrasportatore appena apparso. Entrate nel teletrasportatore, prendete la *Carrion Key* e, lasciandovi cadere nella botola, ritornerete al primo livello. Utilizzando le indicazioni e la mappa precedente, risalite al secondo livello.

18 - Utilizzate la *Noir Key* e tirate la "lingua". Premete il pulsante e verrete teletrasportati automaticamente.

19 - Aprite la porta, eliminate i mostri e salite le scale.

27 - Utilizzate la *Carrion Key* per aprire la porta: utilizzate poi le quattro statuine in senso orario, partendo dalla posizione a nord-est: *Dragon*, *Humanoid*, *Cobra* e *Unicorn*. Per liberare Re Richard dovrete utilizzare le quattro *Chiavi Piramidali*, sempre in senso orario partendo da nord est: quella di *Geron*, *Paulson*, *Nathaniel* e *Dawn*. Utilizzate infine l'*Elixir* sul Re per risvegliarlo, quindi consegnategli un'arma. In cambio riceverete la *Shard of Truth*. Ritornate al Terzo Livello per il combattimento finale!

CASTELLO DI SCOTIA - TERZO LIVELLO

Finalmente siete giunti al livello dove si nasconde la perfida Scotia. Per poterla sconfiggere, dovrete aver curato e liberato Re Richard, l'unico in grado di consegnarvi "l'intera Verità"!

Qui troverete, oltre a Scotia stessa, una tribù di ranocchioni davvero terribili, che al primo colpo vi fanno perdere le armi che avete in mano! È d'obbligo, per eliminarli velocemente, utilizzare l'incantesimo *Mist of Doom*!

20 - In senso orario partendo dall'alcova a nord-est, mettete per terra un'armatura, un'erba medicinale, un gioiello (anello o collana) e un'arma qualsiasi. Se non avete l'erba medicinale, dovrete girare per il livello, cercando la chiave che apre il forziere a est, che ne contiene una! Prendete poi la *Dull Key* dall'alcova a sud.

21 -Da queste parti troverete la chiave che apre il forziere a est, contenente un'erba medicinale.

22 - Questo è il forziere che contiene un'erba medicinale che vi servirà alla locazione 20.

23 - Premete il primo pulsante per far sparire un muro. Premete anche il secondo pulsante appena apparso dietro il muro.

24 - Premete il pulsante a ovest, prendete la *Humanoid Figurine* e premete il pulsante a est per riaprire il muro.

25 - Stando molto attenti alle *Fireball* che volano per queste stanze, premete il pulsante e prendete la *Gold Key*.

26 - Utilizzate la *Dull Key* per aprire questo forziere e prendere la *Silver Key*. Per tornare al secondo piano e liberare Re Richard dovrete lasciarvi cadere dalla botola vicina alla locazione 23.

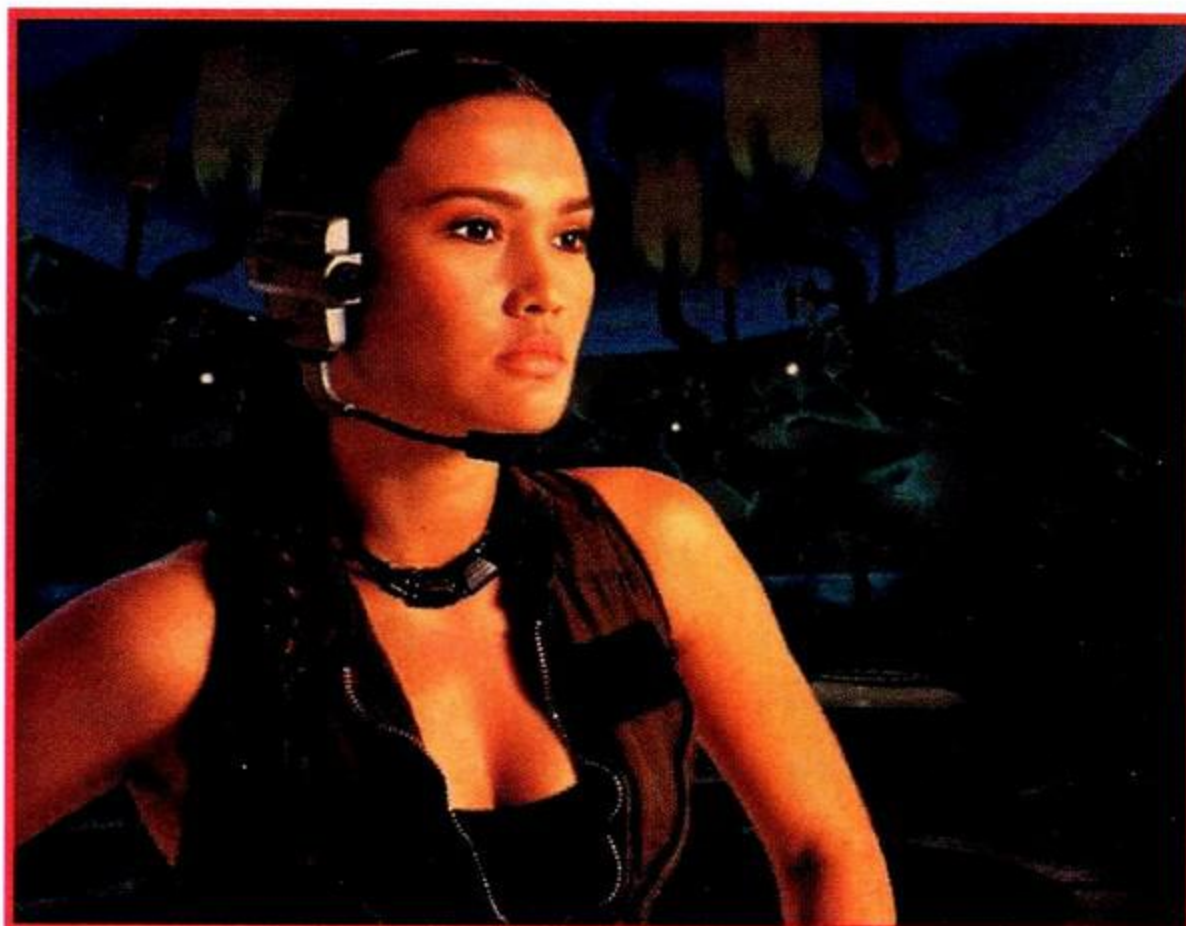
28 - Utilizzate il *Shard of Truth* sul *Ruby of Truth*: si fonderanno nel magico *Whole Truth*! Ora siete pronti per affrontare Scotia! Utilizzate la *Gold Key* e la *Silver Key* per aprire questa porta (una volta varcata non potrete tornare più indietro).

29 - Aprite la porta: subito dopo lo scambio di complimenti con Scotia, utilizzate il *Whole Truth*. Ora non potrà più trasformarsi e potrete finalmente ucciderla!

Daedalus Encounter

PRIMA PARTE

L'immarcescibile Doctor Kernal si è dovuto sbattere come una bestia, per riuscire a finire questo gioco prima di andarsene in vacanza (Lidi Ferraresi II - La Vendetta), ma pare che ci sia riuscito nonostante l'afa, la stanchezza, le zanzare giganti e i coleotteri mandiboluti che infestano da anni la sua stanza. Del resto, per uno che va in giro con gli adesivi di Tia Carrere seminuda sul casco, mi sembra davvero il minimo...

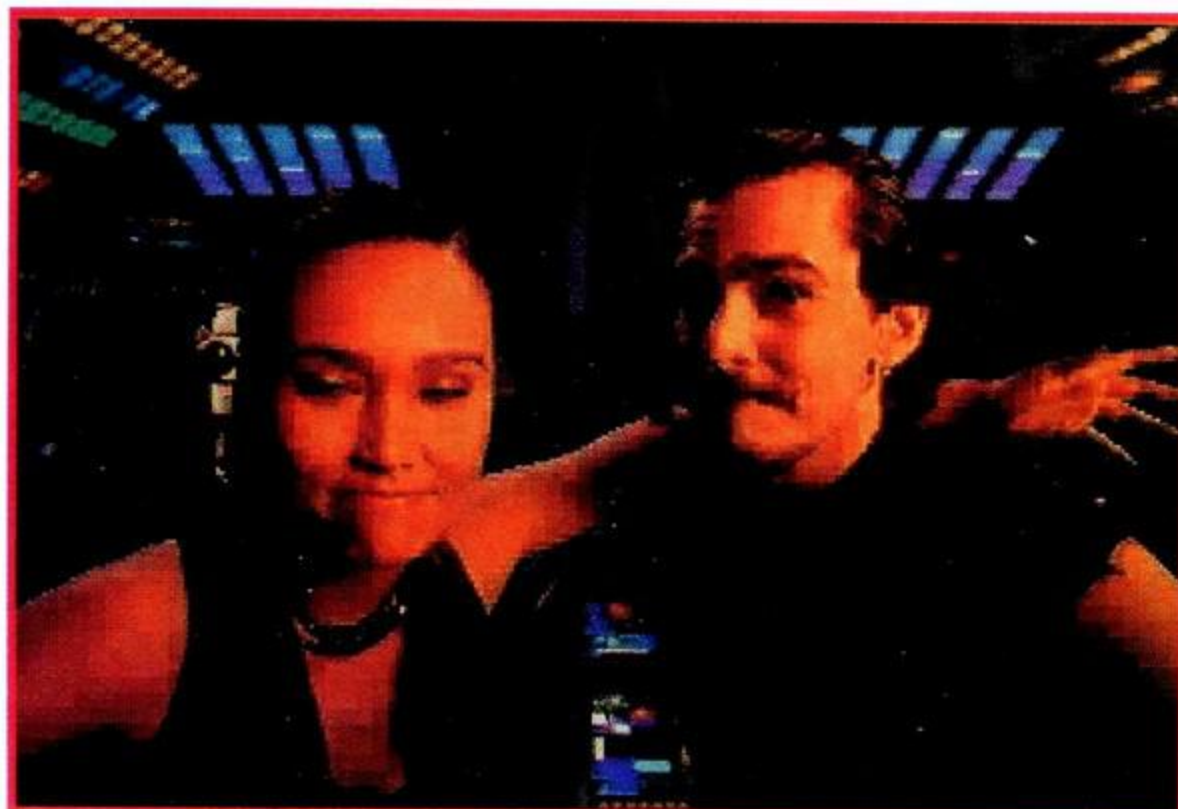
Allora, per quelli che ancora non lo sanno (vuol dire che non avete letto la recensione, vergogna!), questo gioco-film della Mechadeus di sicuro è uno dei prodotti più controversi dell'anno (è un gioco mediocre o uno splendido film?). Dal momento però che ho saputo che in America Daedalus si vende come il pane e che a me Tia Carrere è sempre piaciuta, mi sono comprato ugualmente la confezione nel mio fido negozio, immergendomi in quella che si è rivelata essere un'atmosfera a dir poco fantastica. Eccoci quindi imbarcati in una bella avventura alla ricerca di sei sfere di energia potenziale che ci permetteranno di salvare la pelle: peccato solo che il gioco non sia stato realizzato con una maggiore attenzione all'interazione da parte del giocatore...

COMINCIAMO...

L'inizio del gioco parte con quel bel pezzo di fig...liola che è Tia Carrere, che si avvicina a noi (o almeno a quello che di noi è rimasto) chiedendoci se riusciamo a sentirla o meno: rispondiamole di SI (prima però ditele di NO perché è più divertente), così che i nostri soci, la splendida Tia e Christian Bocher, sappiano che siamo tornati tutti e tre in affari. Se non risponderete nulla, beh allora Game Over.

L'ADDESTRAMENTO

Ora dobbiamo famigliarizzarci con il sistema di controllo, e questa sezione del gioco si dimostra perfettamente adatta allo scopo. Una volta penetrati nel sistema di Draylak,

Tia ci chiederà di utilizzare la sonda. Nel caso in cui ci si dimostri troppo lenti nell'eseguire le varie operazioni, il programma farà apparire le necessarie informazioni di aiuto (solo in questa sezione, però: essere troppo lenti solitamente si traduce in morte certa). La sequenza di azioni che si dovranno eseguire è: STARTUP, DIAGNOSTICS e poi DEPLOY. Sull'asteroide dovremo scoprire l'identità (ID) della nave pirata, per cui sarà bene attivare le analisi (ANALYSIS) del caso.
Dovremo quindi fare un voletto fino alla nave dei Vakkar, arrivando di fronte ad un

portello chiuso. Il laser si attiverà automaticamente, per cui per aprire la porta sarà sufficiente sparare al piccolo sensore verde posizionato sull'interruttore in alto a destra. Attenzione, perché se lo mancherete non potrete fare altro che sfracellarvi, facendo così (beh, è a dir poco ovvio) terminare il gioco.
All'interno della nave Vakkar, Tia vi farà presente che è tutto buio, per cui rimediate a questo attivando l'opzione FLOODLIGHT. Ora avrete non più di una trentina di secondi per esplorare l'interno della nave, cliccando sugli indicatori verdi di direzione. Selezionando la freccia verso il basso girerete

attorno all'alieno morto per osservarlo meglio. A questo punto vi avvicinerete ad uno strano oggetto di metallo fluttuante a mezz'aria. Usate il braccio meccanico (GRAPPLE ARM) per prenderlo. Tia non mancherà di invitarvi ad analizzarlo, per cui sarà meglio selezionare ANALYSIS. Ritornata la sonda a bordo della nostra astronave, la Artemis, Zack vi chiederà di fare un bel viaggettino fino a Mizar. Se risponderete di si, ci andrete, mentre se risponderete di no, verrà effettuata una votazione a voi sfavorevole, per cui ci andrete lo stesso. Mizar aspettaci...

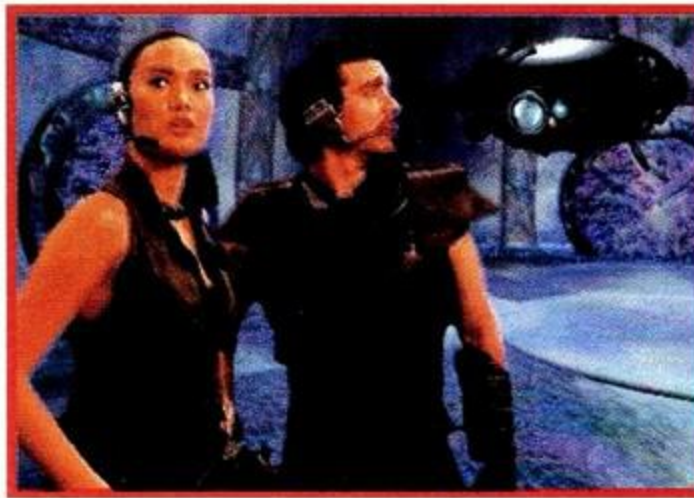
L'INCIDENTE

Eccoci nel sistema di Mizar: peccato solo che uscendo dal balzo iperspaziale, manderemo la Artemis a schiantarsi contro un'altra enorme nave stellare aliena. Dopo lo scontro, mentre Ari e Zack sono ancora svenuti, selezionate DIAGNOSTICS per scoprire che cosa sta succedendo. Ora dovrete riattivare il circuito d'energia della nave risolvendo il primo vero e proprio puzzle del gioco.

IL CIRCUITO DI POTENZA

Eseguite le connessioni tra i vari componenti del circuito come indicato nella foto e l'energia verrà ripristinata. Ora i vostri amici si sveglieranno e Tia vi chiederà di effettuare una nuova sequenza di identificazione (ID), per cui selezionate ANALYSIS. Vi sarà anche chiesto di attivare la sonda: in sequenza selezionate STARTUP, DIAGNOSTICS ed infine DEPLOY.

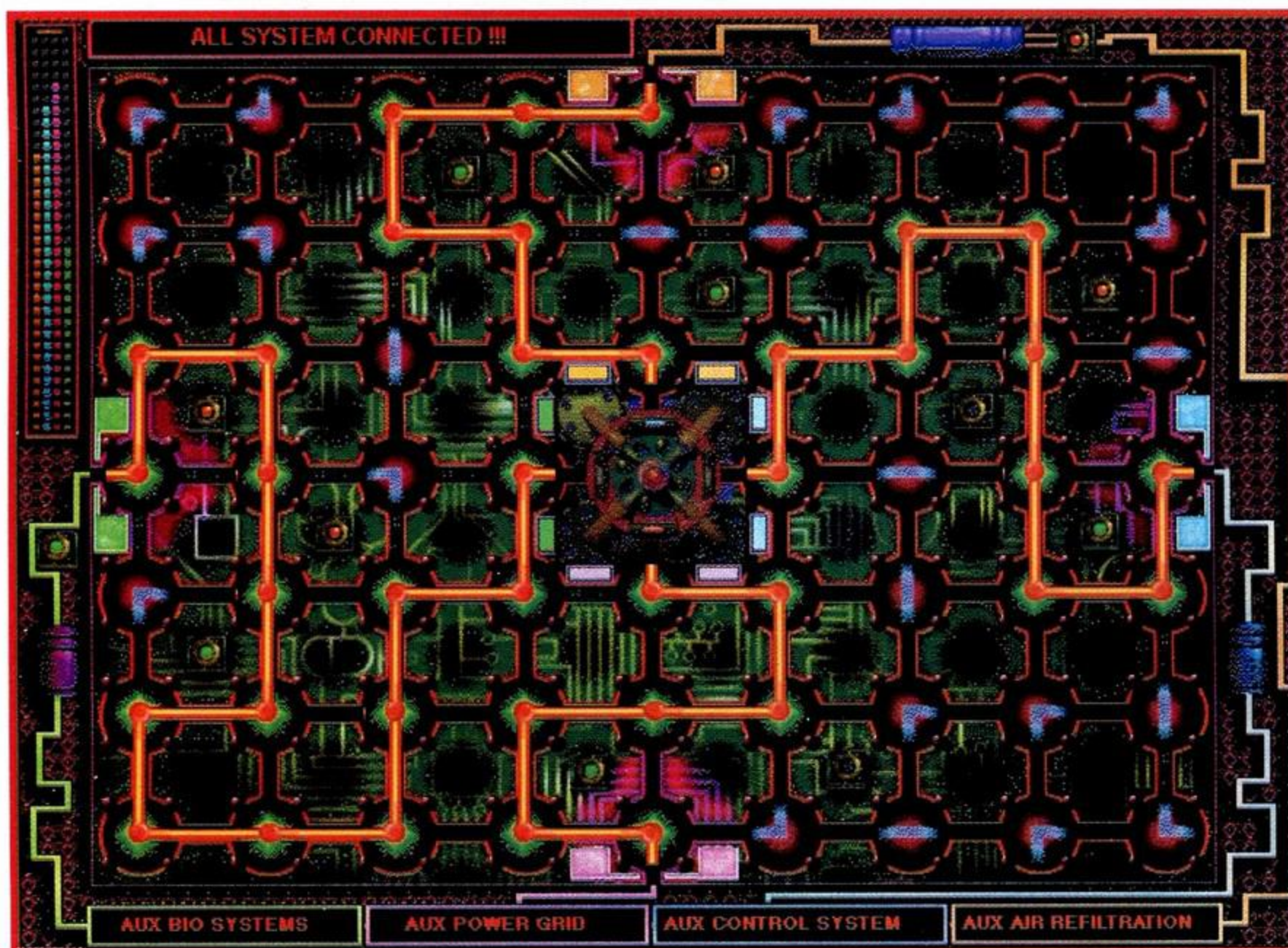
LA PORTA ROSSA

Con una splendida sequenza cinematografica farete un giro di esplorazione dell'immensa nave aliena. Avvicinatevi al buco nello scafo e dategli un'occhiata. Tia ora vi chiederà di entrarvi dentro: vi conviene obbedire. Dal momento che non si vede un'accidente, attivate la FLOODLIGHT. Ora avrete circa 15 secondi per dare un'occhiatina in giro. Avvicinatevi alla porta: questa vi condurrà all'interno dell'astronave degli alieni. Selezionate ANALYSIS e scoprirete che si tratta di un portello fotosensibile (che cioè reagisce alla luce). Aprite dunque la porta inviando una qualsiasi luce contro la porta utilizzando la MULTILIGHT CONTROL. Tia e Christian, che nel frattempo sono passati sull'atronave aliena scoprendo che all'interno vi è aria respirabile, non potranno passare di qua, mentre noi sì, per cui facciamoci coraggio ed entriamo. Penetrati all'interno delle stanze dell'equipaggio, ora possiamo fare un giretto utilizzando i soliti indicatori verdi.

ALLA RICERCA DELL'ORB SCOMPARSO

La sonda entrerà all'interno, e vi ritroverete in una stanza che dovrete accuratamente esplorare. Muovetevi in avanti (cliccando nel mezzo dello schermo) fino ad arrivare all'altra estremità della stanza. Quando ci siete arrivati, ruotate di novanta gradi sulla vostra destra e vi troverete di fronte ad un gruppo di quattro pod.
Cliccate sul gruppo di tre pod in basso a destra. L'orb si trova dentro il contenitore in alto a sinistra, però è protetto da un alieno. Cliccate sul pod e preparatevi ad uno scontro con questa ospitale e simpatica creaturina...

IL PRIMO COMBATTIMENTO

L'alienazzo vi sbatacchierà un po', buttandovi a destra e sinistra, ma niente paura: il vostro laser si attiverà automaticamente, per cui abbrustolite a fuoco lento il cattivone di turno e uscite vincitori del confronto tra squilli di tromba e rulli di tamburi.
Ora uscite dal contenitore e fatevi un giretto di nuovo per la stanza, quindi rientrate nella stessa locazione e prendete l'orb tanto agognato con il GRAPPLE-ARM. Uscite dagli alloggi dell'equipaggio per la stessa strada da cui siete entrati.
Nel caso in cui non riusciate a trovare l'orb, vi sarà chiesto se siete riusciti a tro-

solita ANALYSIS e scoprirete (ma no!) che anche questo meccanismo è fotosensibile. Spostate le protezioni che chiudono la volta astronomica attivando il MULTILIGHT CONTROL e godetevi il panorama mozzafiato.

vare i controlli di navigazione. Se risponderete di SI, allora Zack cercherà di far saltare la porta, facendo invece saltare per aria l'intera nave e facendo così finire il gioco (oops...).
La risposta corretta sarà quindi un più sicuro NO. Da qui poi dovrete passare attraverso alcune stanze (la sequenza è completamente automatica, per cui godetevi pure il film). Assisterete ad una divertente trovata, che durerà un po' di tempo, e che riguarda Zack, dell'acqua e quello che poi si rivelerà essere un WC per alieni. Dopo questa scena ed un po' di sane risate, arriverete ad un'altro portellone chiuso.

LA PORTA GIALLA

La prima cosa da fare è fare una bella ANALYSIS alla porta, cosa che vi farà scoprire che, tanto per cambiare, possiede un meccanismo fotoreattivo. Se cercherete bene scoprirete anche che si tratta di un possibile mezzo di comunicazione (POSSIBLE LANGUAGE FOUND). Leggete quindi la parola (YELLOW DOOR) e segnatevela da qualche parte perché risulterà utile in futuro.
Ora usate la MULTILIGHT e spedite addosso alla porta un bel fascio di luce gialla.

IL PUZZLE DEGLI ESAGONI

Ora dovrete risolvere questo strano enigma: allineate le varie parti degli esagoni esterni per formare a dovere quello posto al centro, come indicato nella foto e poi rieseguite il tutto (questa volta un po' più a casaccio) per una seconda volta. Superata la porta arriverete in una grande stanza da cui potrete prendere l'elevatore per salire fino al ponte di osservazione. Fate partire la Qualsiasi colore funzionerà egregiamente. Signore e signori, benvenuti ad un nuovo puzzle...

PUZZLE DEL SOLE

Per risolvere questo puzzle cliccate ripetutamente sulle parti esterne finché non diverranno tutte gialle. A questo punto scoprirete che i Drakkar (i nemici alieni della Prima Guerra Interstellare) sono la minaccia minore, e che i Krinn (delle specie di vipere volanti che attaccano in massa come dei piranha) sono la vera fonte dei vostri problemi. Ora infatti, verrete attaccati da un gruppo di Krinn che a tutti i costi vorrebbero i vostri scalpi. Deludeteli al più presto, e visto che il vostro fido raggio laser si è già automaticamente attivato per la bisogna, prendeteli di mira con il cursore, stando però attenti a non far fuori Tia o Zack, che nel frattempo si sono uniti alla festa.
Nel caso in cui facciate fuori per sbaglio uno dei vostri compagni, i finali a disposizione saranno tutti diversi, ma sempre tragici. Dopo aver abbrustolito una decina di Krinn, lo scontro avrà termine: peccato solo che Zack in un momento di follia abbia fatto con un colpo sbagliato un buco grande come una casa nella finestra del ponte di osservazione! Mentre lui e Tia vengono risucchiati all'esterno, dovrete agire con grande velocità, cercando di chiudere le protezioni il prima possibile. Selezionate quindi il MULTILIGHT CONTROL ed attivatelo: una luce di qualsiasi colore le farà chiudere.
Alla fine di queste fasi concitate, la sonda finirà per rimanere in qualche modo danneggiata: utilizzate la funzione di DIAGNOSTICS per trovare il problema. Eccovi quindi di fronte ad uno dei puzzle più difficili in assoluto e che risolveremo, assieme al resto del gioco, sul prossimo numero. Per ora non mi resta che darvi appuntamento al numero di Ottobre: qui Doctor Kernal passa e chiude!

Doctor Kernal

PRISONER OF ICE

TUTTO IN ITALIANO

A VOLTE IL GHIACCIO NASCONDE SEGRETI MOSTRUOSI

Una nuova fantastica avventura interattiva della serie "Call of Cthulhu"

1500 animazioni
150 scenari
40 personaggi

Animazioni visibili da 8 angolazioni

GENNAIO 1937.
I GHIACCI DEL POLO NORD CELANO MOSTRUOSE CREATURE:
I PRIGIONIERI DEL GHIACCIO.
INFILTRATISI NEL CUORE DI UNA BASE SEGRETA,
I RICERCATORI NAZISTI VOGLIONO APPROPRIARSENE.
RIUSCIRÀ BRUCE RYAN, GIOVANE MILITARE AMERICANO
IN MISSIONE SEGRETA, A FERMARLI?
INSPIRATO ALL'OPERA DI LOVECRAFT
ED A FATTI REALMENTE ACCADUTI
DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE,
PRISONER OF ICE VI TRASCINERÀ
IN UNA GRANDIOSA AVVENTURA FANTASTICA
COMBINANDO MAGIA CTHULLIANA,
SPIONAGGIO E INDAGINE.

CALL OF CTHULHU

Contiene dieci salvataggi

Versione VGA/SVGA su supporto unico

Non richiede installazione su disco rigido

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/6167711 (r.a.) - Fax (051) 753418

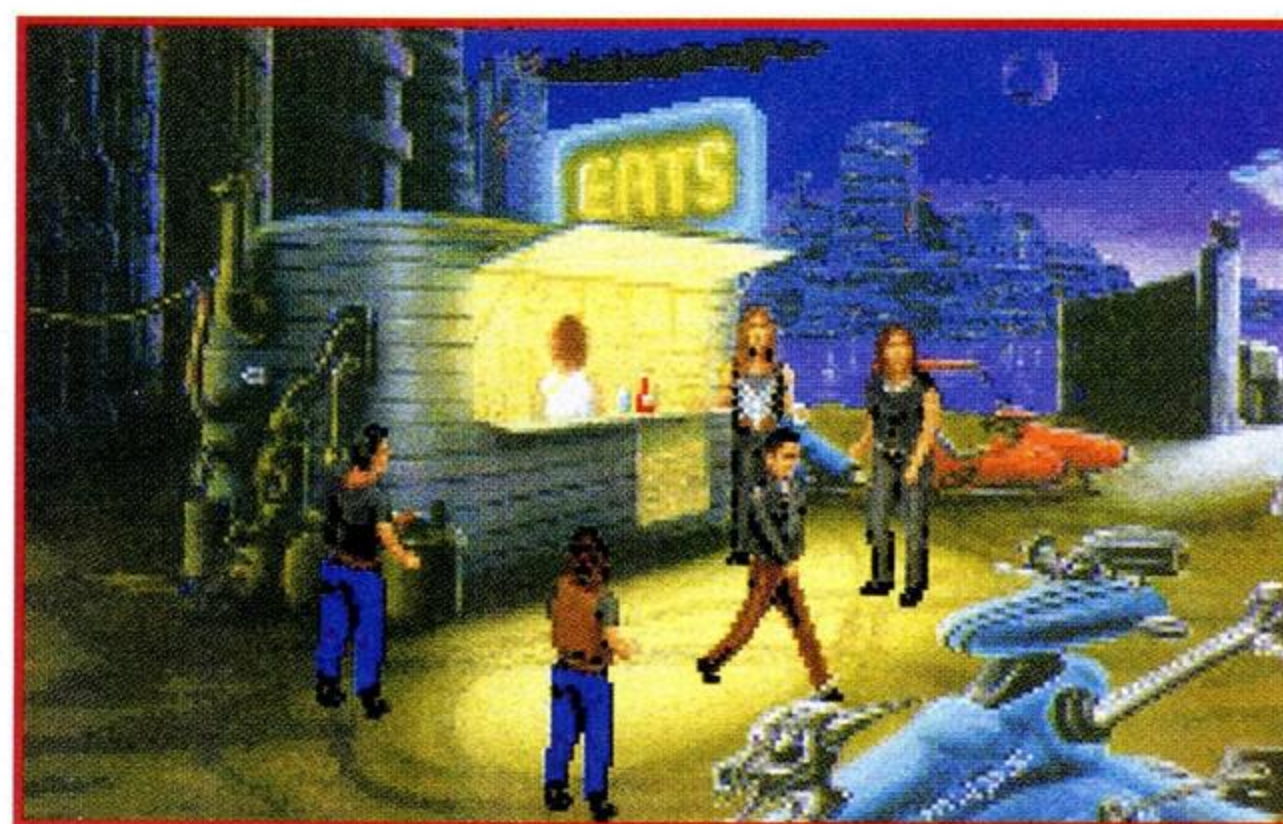
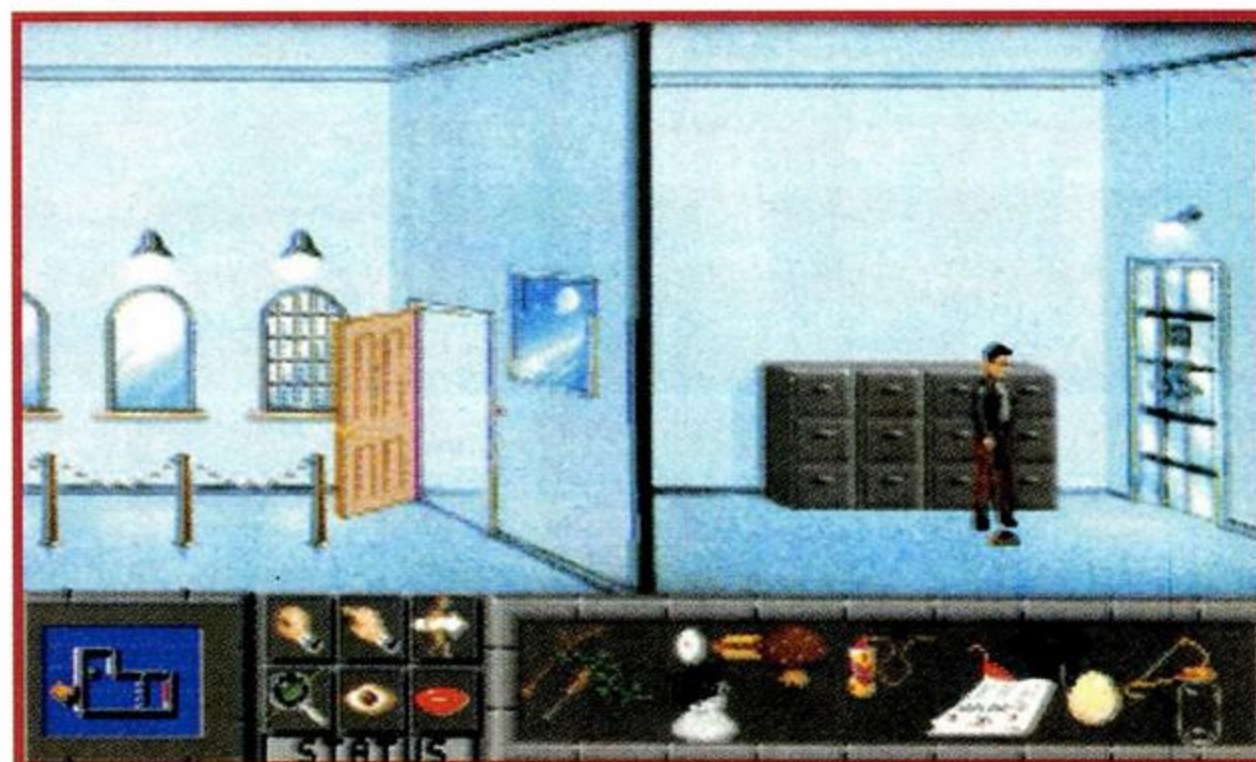
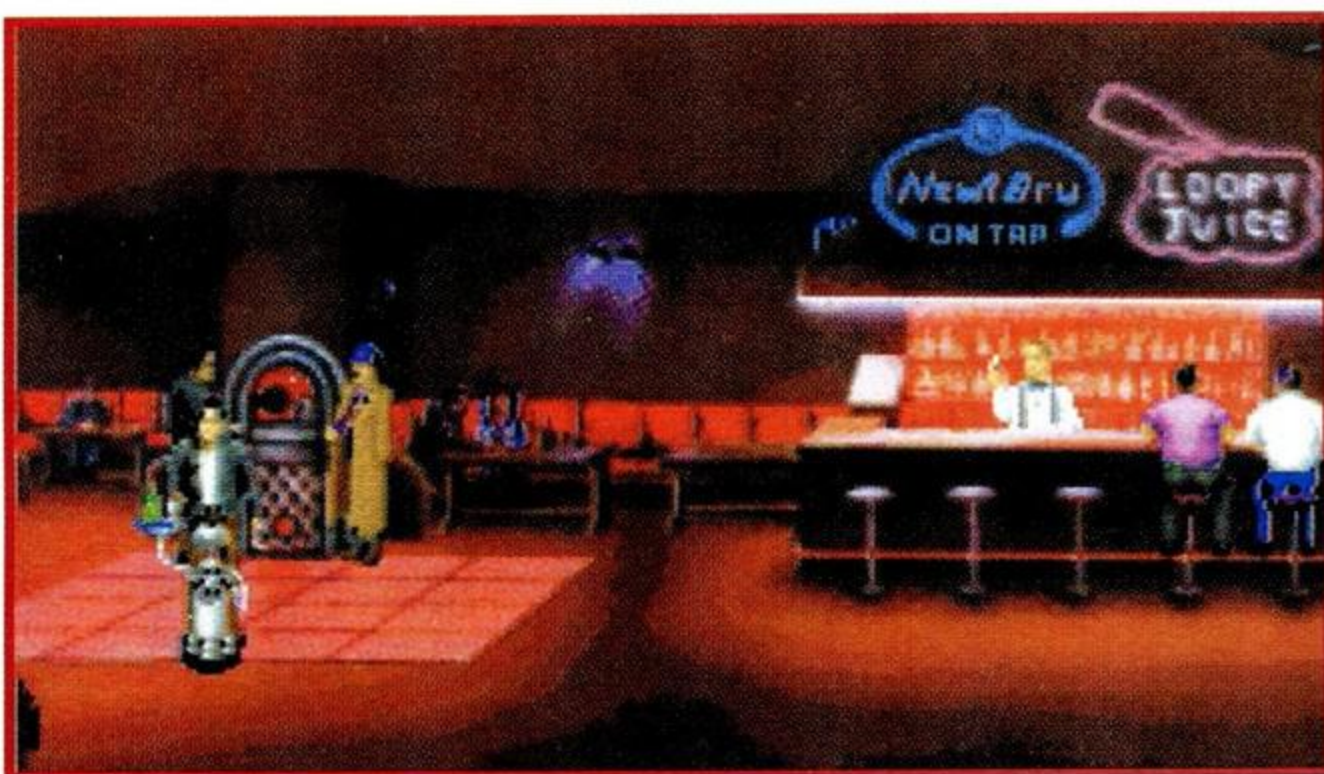
INNOCENT UNTIL COUGHT

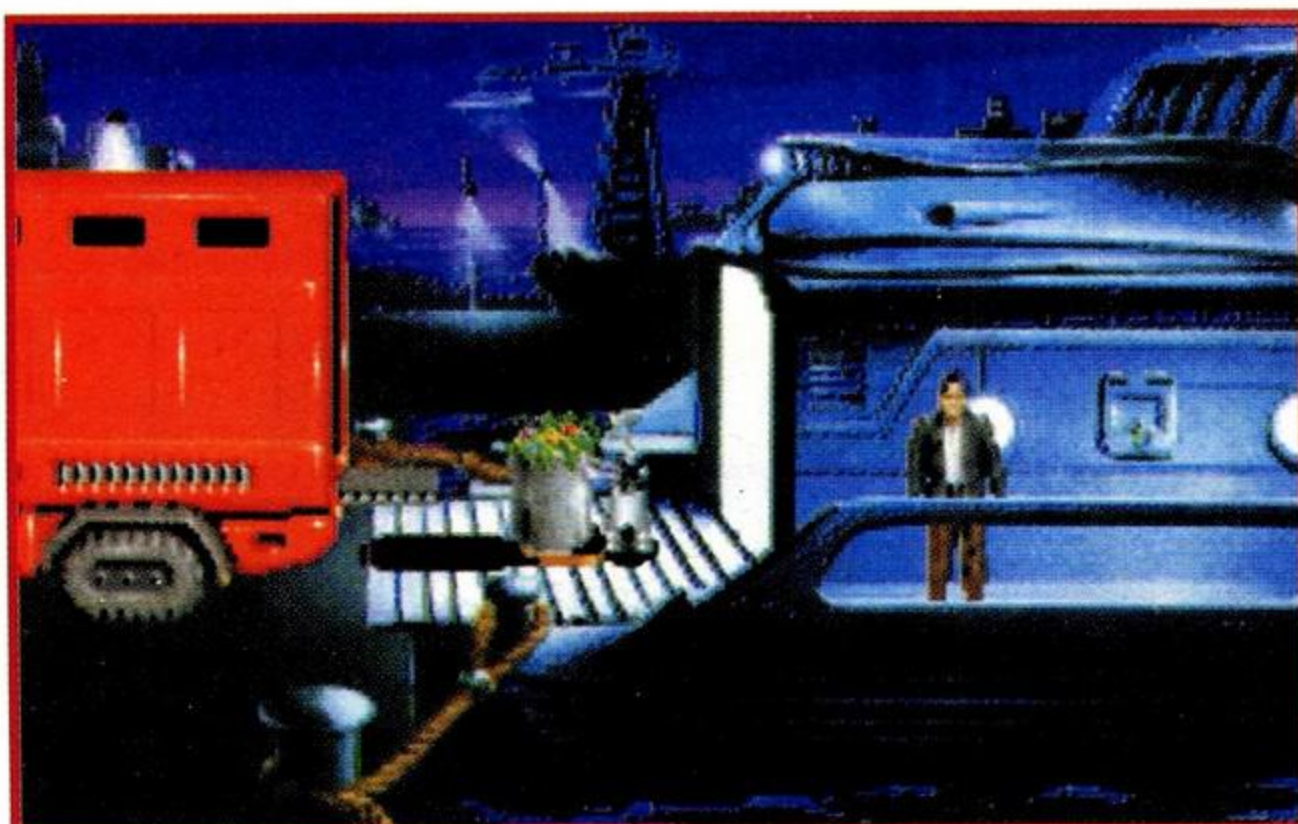
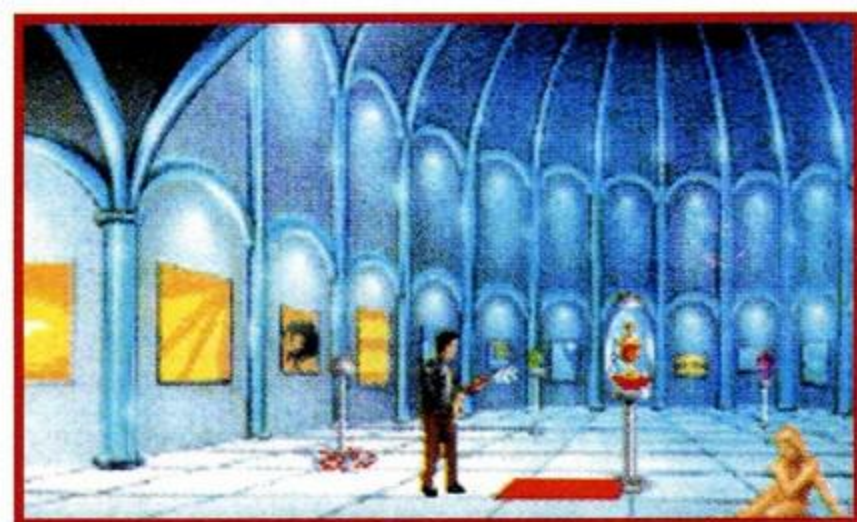
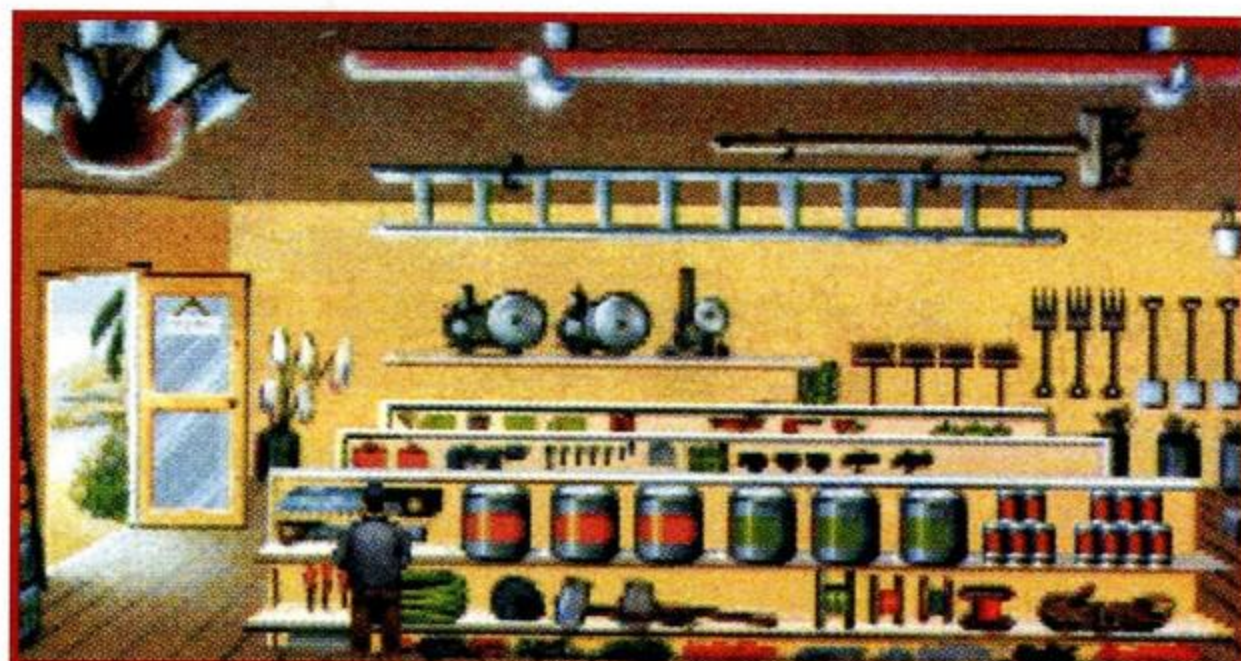
Per tutti noi Jack T. Ladd è un mito, non poteva quindi bastare la recensione di Guilty, seguita dalla soluzione in due puntate. Qui in redazione abbiamo il bisogno fisico di scrivere qualcosa sul suo conto almeno una volta al mese... Abbiamo quindi pensato di riproporvi la soluzione della sua prima avventura.

GIRANDO PER TAYTE

Le peripezie di Jack T. Ladd iniziano nell'astroporto di Tayte: scambiate quattro chiacchiere con il doganiere spaziale, cercando di essere sinceri, quindi prendete il passaporto e uscite. Proseguite verso ovest, entrate nel bar e prendete il vasetto di vetro e relativo tappo. Parlando con i clienti di questa bettola, scoprirete qualche notizia utile: l'importante è che qualcuno (il doganiere dello spazioporto, per esempio) vi dica di parlare al gestore del negozio di pegni. Prima di uscire sgraffignate il biglietto dalla tasca dei pantaloni del primo tipo seduto al banco. Uscite dal bar, andate verso ovest e parlate con il buttafuori: per entrare nel Paradise dovrete mostrare il "vostro" passaporto.
Una volta dentro la casa chiusa, prendete il bastone e il pestilenziale profumo, poi parlate con la signora accanto alla statua per scoprire che sta cercando di riavere indietro un vaso impegnato tempo addietro.
Uscite dall'edificio e avventuratevi nel buio vicolo a sinistra, dove troverete una lattina, il sacco vuoto e un tubo di gomma; continuate verso ovest, arriverete al ritrovo di una banda di sgangherati motociclisti fuorilegge: scoprirete che premieranno chi recupererà il loro ornamento d'argento. Prendete l'olio, riattraversate il vicolo e entrate nell'edificio a sinistra, il Banco dei Pegni.
Consegnate il biglietto del tipo del bar per ricevere una macchina fotografica (senza rullino), avvicinatevi, senza dare troppo nell'occhio, al vaso illuminato e mettetelo velocemente nel sacco: tra l'altro, esaminando il vaso, troverete un frammento di carta stagnola. Tornate nel Paradise, scambiate il vaso con l'ornamento di argento e prendete il chewing gum attaccato sotto il tavolo della reception. Ora potrete andare dai motociclisti, consegnare loro il cimelio per ottenere in cambio la maglia di monete.
Già che ci siete, caricate la macchina fotografica utilizzando la presa elettrica dello Snack Bar e prendete l'uovo dal cestino dei rifiuti, poi tornate nel buio vicolo: utilizzate la macchina fotografica sul mendicante e prendete il cappello, dentro cui troverete qualche utile monetina. E' tempo di farsi una sana bevutina, quindi tornate al bar, consegnate le monetine appena "trovate" al barman per ricevere un'altra moneta di resto e aspettate finché la discussione tra i gangster non si è risolta. Raccogliete da terra l'anello, poi unite la carta stagnola, il chewing gum e la moneta del resto per ottenere un biglietto multiuso "fai da te" per la metropolitana. Ritornate dal tizio del Banco dei Pegni e mostrategli l'anello appena trovato: vi chiederà di "procurarvi" tre importanti oggetti.

I TRE FURTI DEL SECOLO

Uscite dall'edificio, entrate nella Stazione della metropolitana a ovest e utilizzate il gettone costruito prima per superare i tornelli. Una volta scese le scale, noterete che

un cacciavite è incastrato nel distributore di caramelle al centro: utilizzate l'olio per disinserirlo e poi prendete anche la radio appoggiata sul pavimento in fondo a sinistra. Tornate al bar e scambiate due chiacchiere con il robottino di servizio: quando si ferma, potrete smontare il suo pannello posteriore con il cacciavite e prendere una scheda elettronica, che dovrete utilizzare con la radio per creare un utile telecomando.
Raggiungete di nuovo la schermata dei motociclisti e poi continuate verso est: se tentate di entrare nella nave, apparirà il robot-guardia, che potrete mettere fuori combattimento con il vostro telecomando! Prima di andarvene, prendete il cappello da marinaio, che dovrete scambiare al Banco di Pegni con un tappeto rosso: quindi tornate subito alla nave e, dopo un viaggio abbastanza movimentato, arriverete nello Zoo.
Prendete i due rami della pianta rampicante e il bastone, spostate sia la paglia che la grata metallica. Legate una delle due piante rampicanti al bastone, per ottenere un ottimo uncino, e l'altra all'anello piantato per terra vicino al pozzo. Prima di uscire, spruzzate un po' di profumo per toglievi dai piedi il mostro abbarbicato sulla colonna centrale.
Scendendo nel pozzo arriverete alla rete fognaria di Tayte: per ora potete solo uscire dal passaggio alla sinistra, che conduce alla Stazione Metropolitana di East Eruk: uscite dalla Stazione, parlate sia con il padre che con il bimbo, quindi bucate senza pietà il palloncino con il cacciavite per ottenere un utile filo. Tornate nella stazione della metropolitana e salite sul primo treno, dove troverete una bomboletta di spray, su cui dovrete utilizzare il tubo di gomma per ottenere un'arma ad aria compressa.
Consultando la cartina esposta nel treno,

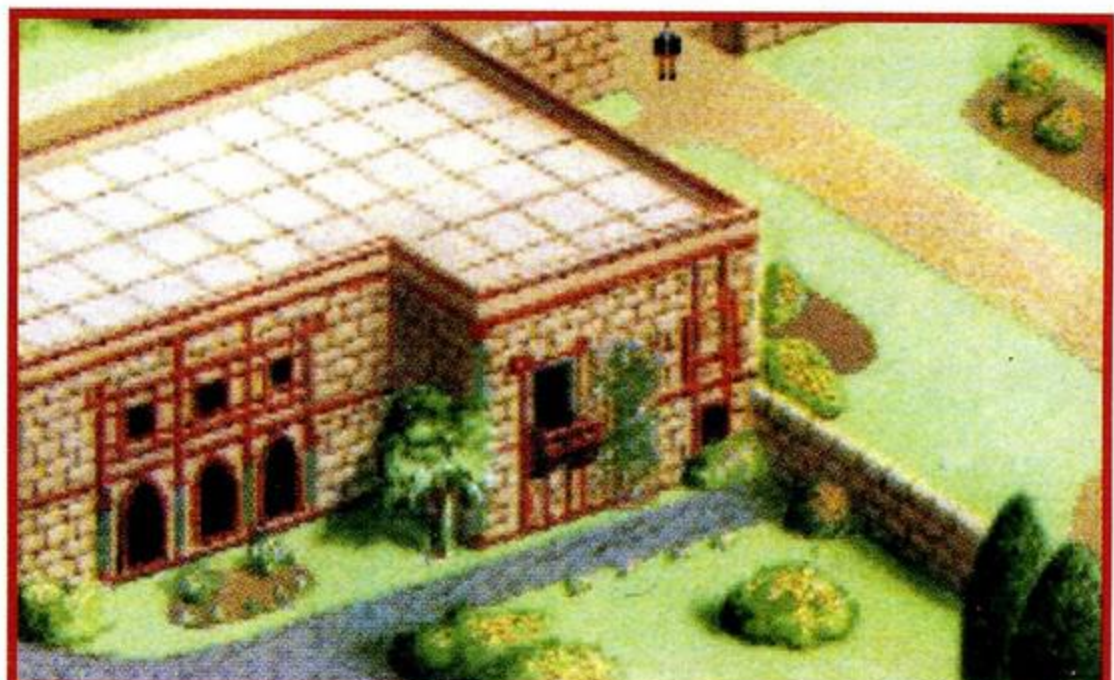
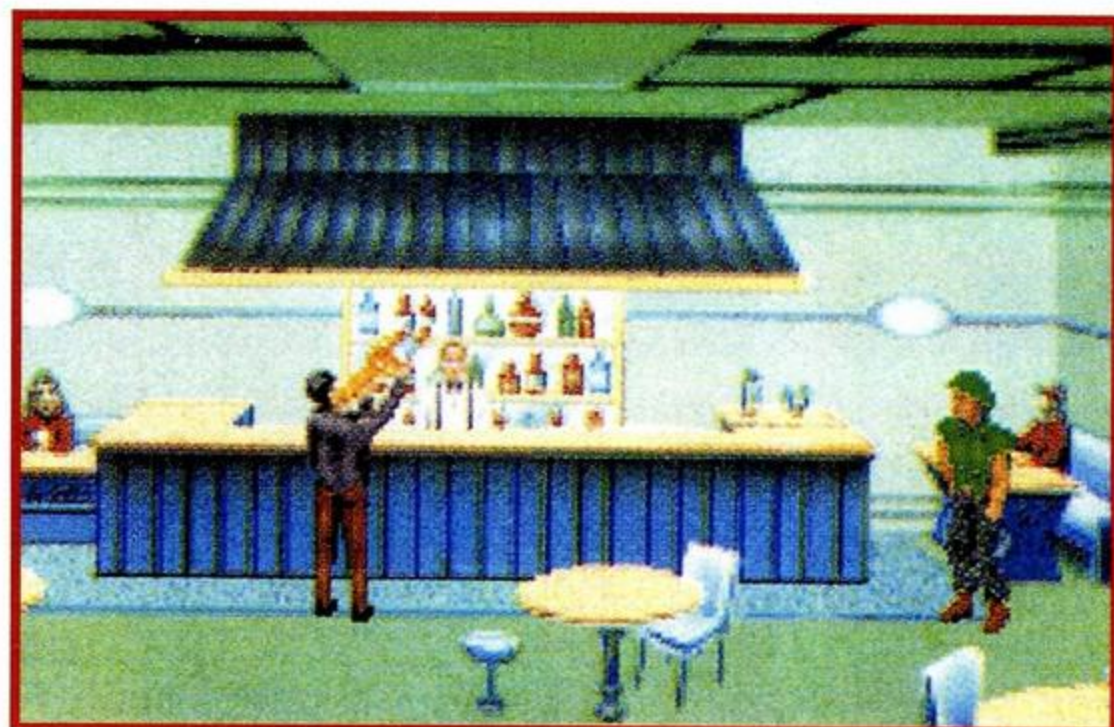
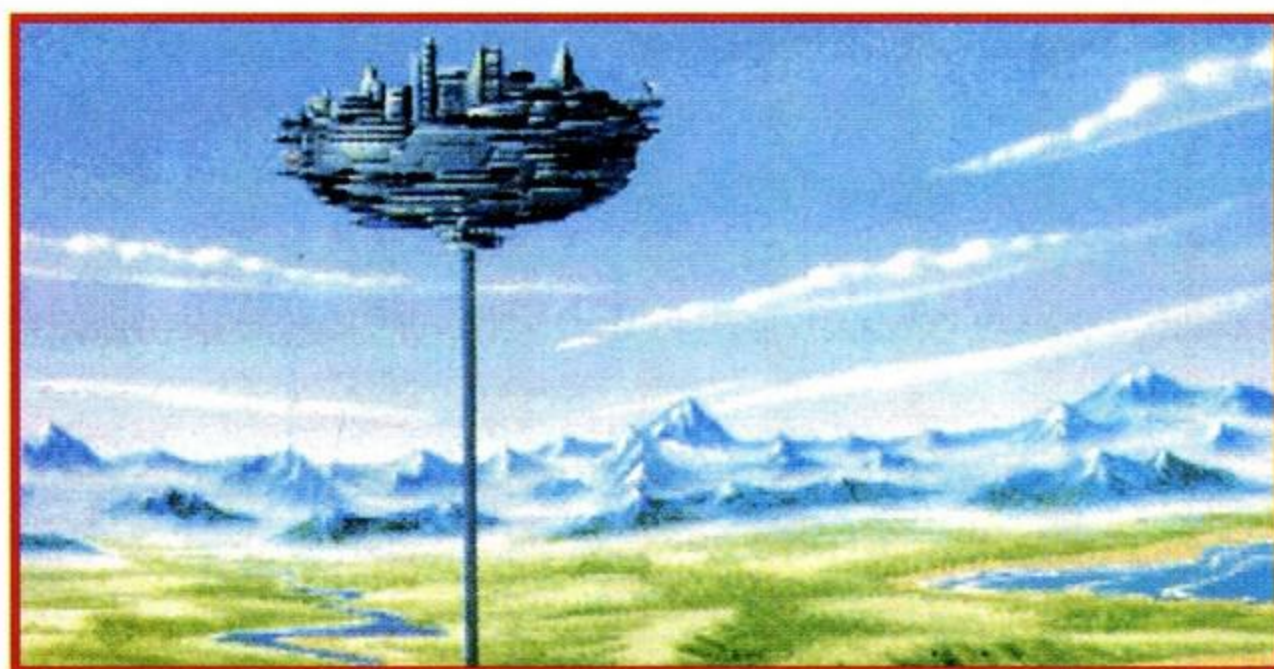
potrete scegliere subito la vostra destinazione: raggiungete la stazione The Hill, uscite e prendete il fungo dal prato.
Ora dovrete raggiungere la Stazione Regurgi: prendete l'hot dog dal banchetto a sinistra, dove troverete anche della maionese che dovrete asportare con il vasetto di vetro. Utilizzate poi questo vasetto per catturare la mosca che gironzola sulla sinistra. Entrate nella Stazione di Polizia parlate con l'agente seduto dietro il bancone per ottenere un sacco di farina, uscite e raggiungete l'adiacente Banca: suonate il campanello e poi, seguendo le indicazioni, parlate con lo sportello sbarrato dalle grate, chiedendo di aprire un conto corrente. Suonate per la seconda volta alla porta e consegnate il sacco con le monetine all'impiegato; suonate di nuovo e, quando l'impiegato si rifiuta di riconsegnarvi le monete, attaccate velocemente il chewing gum rimasto alla serratura della porta aperta. Aspettate qualche istante, quindi aprite la porta, prendete il sacco (vuoto, purtroppo) e utilizzate due volte il cacciavite sulla serratura del mobile corazzato (si trova in alto a sinistra): troverete una mappa e un archivio.
Ritornate, utilizzando la metropolitana e attraversando il passaggio nelle fogne, nello Zoo: unite il filo e il bastone per ottenere un arco, quindi utilizzatelo per scagliare l'uncino verso il soffitto della cupola. Lanciatevi alla Indiana Jones oltre il baratro, liberatevi della pianta carnivora gettandole nelle fauci l'hot dog, avvicinatevi al nido a sinistra e scambiate l'uovo alieno con l'uovo trovato nei rifiuti.
Tornate nelle fogne ed esaminate per due volte la mappa trovata nella Banca per trovare la strada corretta. Alla fine arriverete davanti ad una piccola nicchia, dove poterete

posizionare sia il fungo che il vasetto contenente la mosca, in modo da abbattere la parete. Entrate nel cavò della Banca, utilizzate la farina sulle fotocellule a sinistra e prendete i titoli di credito.
Ora dovrete tornare all'esterno della Stazione The Hill, dove prima avete trovato il fungo: entrate nella Galleria d'Arte, prendete il proiettile appoggiato sul primo piedistallo e stendete il tappeto rosso vicino alla bacheca centrale. Sparate per tre volte contro il cristallo protettivo, recuperando ogni volta il proiettile, e alla fine recuperate la preziosa statuetta. Non vi resta che tornare dal tizio del Banco dei Pegni e consegnargli l'uovo, i titoli di credito e la statuetta: la sua ricompensa sarà... fulminante!

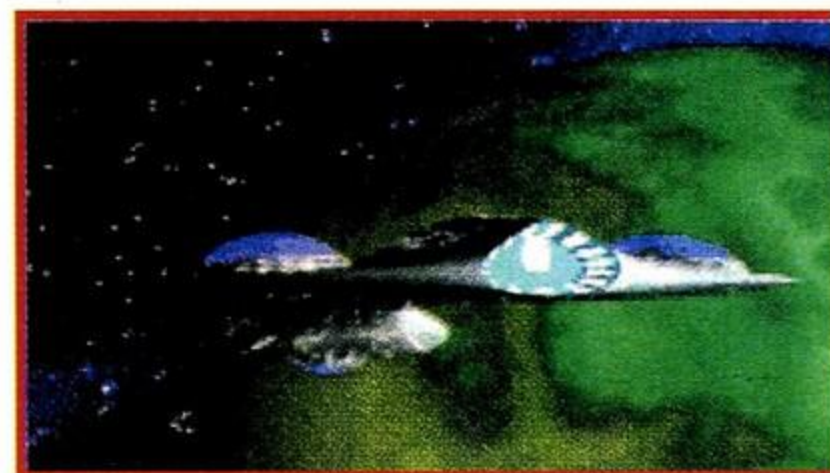
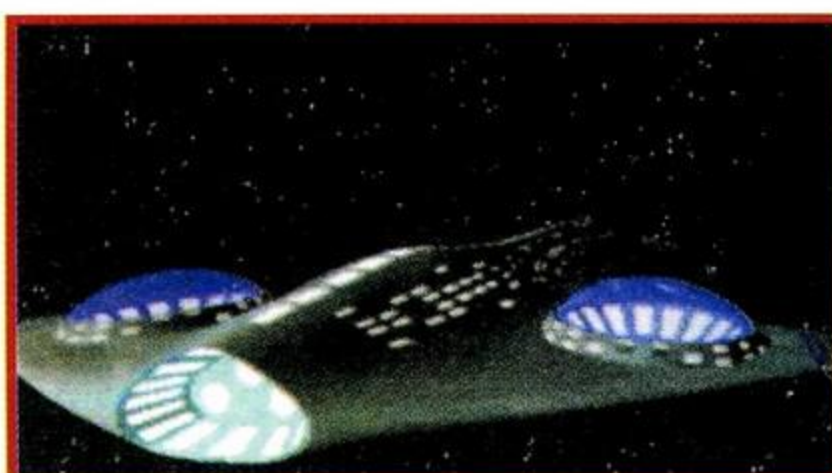
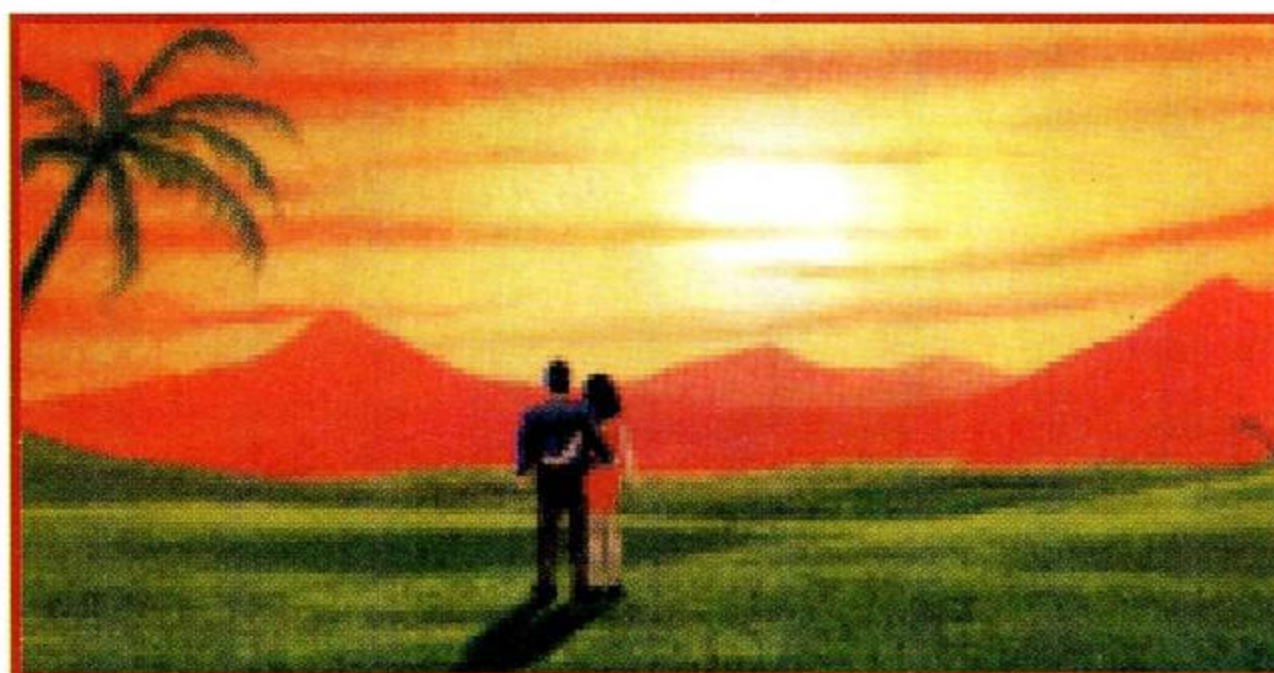
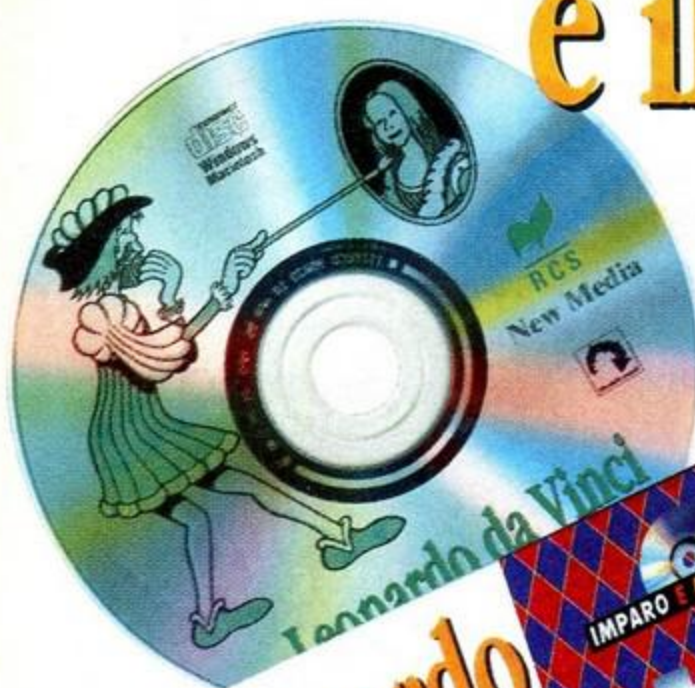
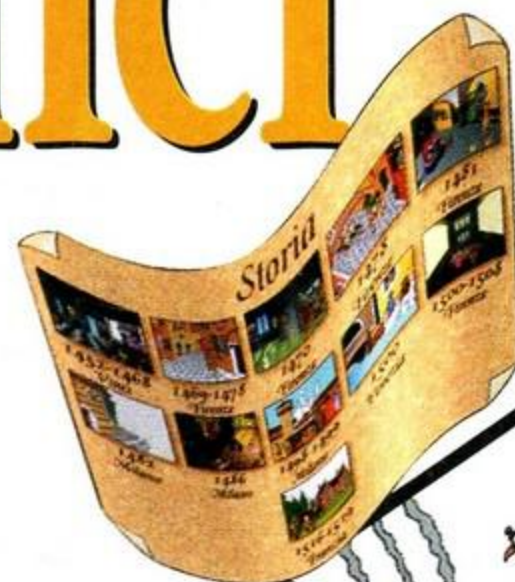
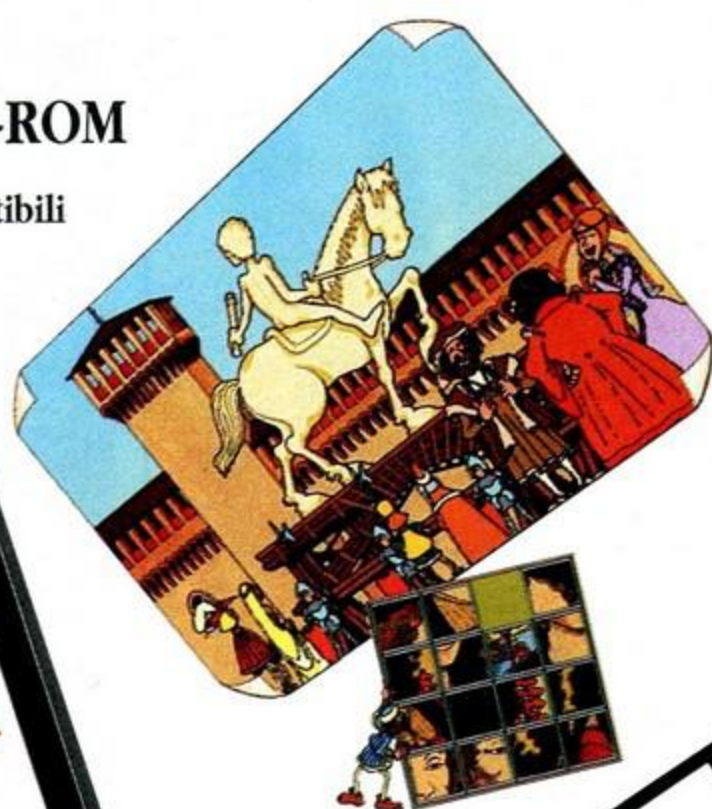
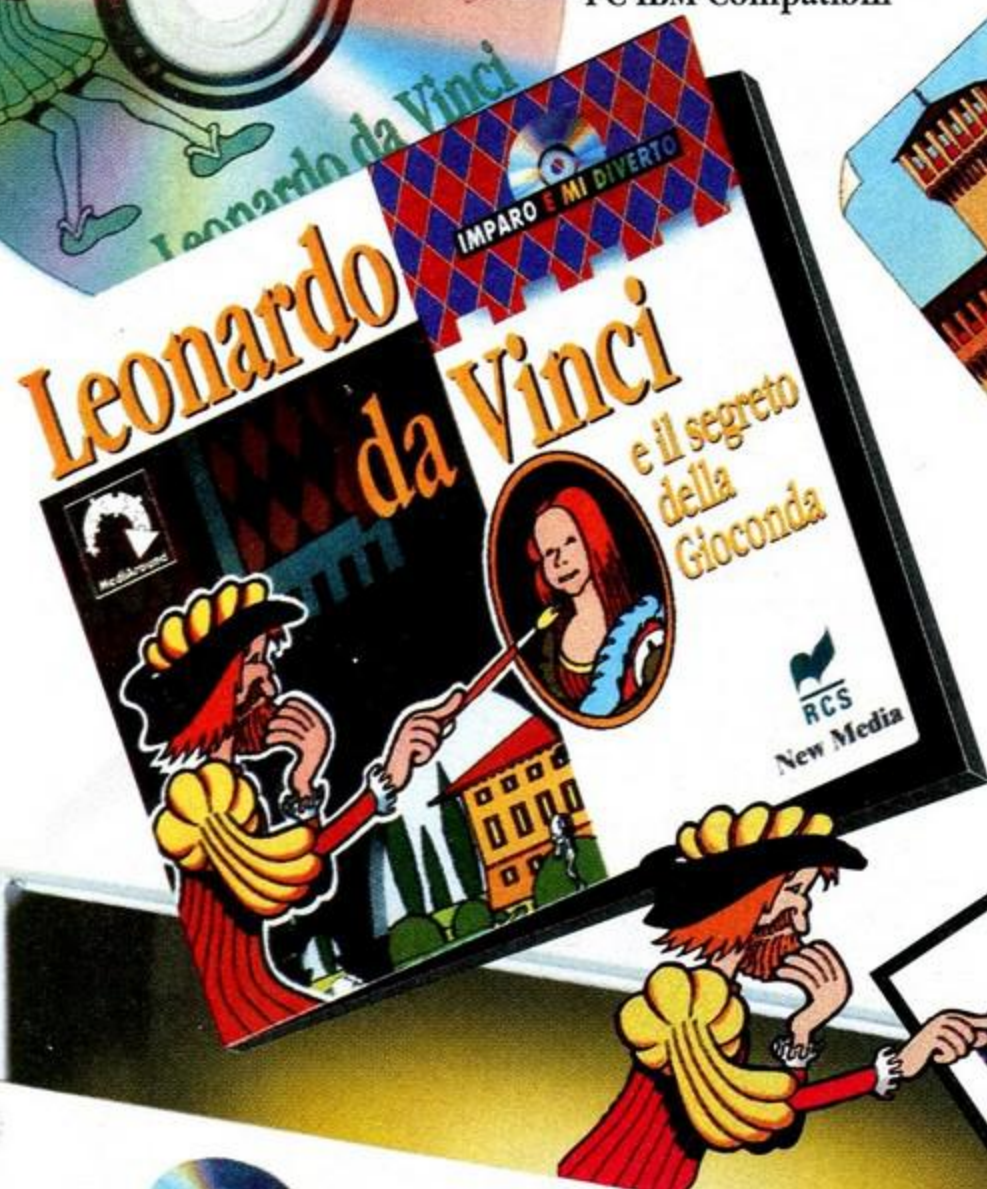
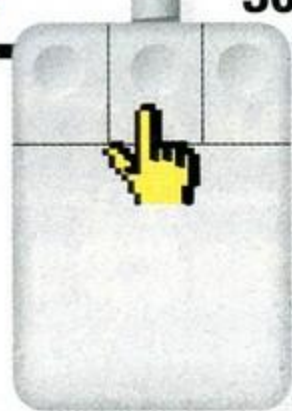
LA PRIGIONE DI ALKASELTZER

Prima di tutto, sedetevi sul letto: dopo qualche istante, pioverà dal cielo (anzi, dallo spazio), un interessantissimo oggetto, che dovrete raccogliere, esaminare e infine utilizzare sul muro a nord. Superate le rovine fumanti del muro e parlate con Narm, un simpatico distruttore di mondi che d'ora in poi starà al vostro fianco e vi darà una mano a raggranellare i miliardi che vi servono per sanare il vostro debito con la finanza.
Spostate il tappeto centrale ed entrate nella botola: arriverete in un complesso di gallerie che dovrete esplorare fino a quando non troverete l'uscita (si trova da qualche parte in alto a destra).
Una volta usciti, utilizzate l'oggetto di prima ed entrate nella capsula spaziale: arriverete sull'astronave dei vostri salvatori, dove vi verrà affidata una pericolosissima missione...
Vi ritroverete su un lussuoso Cruiser, soffocati dalla monotonia del viaggio: prendete il libro (che dovrete leggere) e il mazzo di rose, uscite e consegnate i fiori alla coppietta, in modo da poter sgraffignare senza troppi problemi il portafoglio dell'uomo, dentro cui troverete una carta di credito e un passaporto. Entrate nel bar a nord, consegnate la carta di credito e il passaporto al barista e potrete affogare i vostri dispiaceri nell'alcool...

IL TERRIBILE TRANSACTOR

Una volta arrivati, dovrete darvi da fare per distruggere il Transactor: prima di tutto, chiedete a Narm di distrarre la vecchia, in modo da poter "prendere in prestito" la sua stola di pelliccia appoggiata sulle casse, quindi ordinate al vostro amico di aspettarvi nel bar più vicino. Andate verso est, ed entrate nel primo negozio sulla destra. Prendete un cacciavite dagli scaffali in basso, quindi chiacchierate un po' con il gestore del negozio, parlando liberamente della vostra missione: riceverete un libro, che dovrete leggere subito, sull'etichetta di Corte.
Parlando di nuovo con il negoziante, potrete chiedergli di cedervi un oggetto gratuito, in modo da ottenere una scatola piena di ingranaggi.
Uscite, utilizzate il cacciavite sulla scatola, che dovrete poi ricoprire con la pelliccia, per costruire un'esca meccanica: entrate nel bar e parlate con il tecnico-nerd appoggiato al bancone per ricevere una lettera d'amore per Ruthi. andate al palazzo (in basso a destra), superate le guardie utilizzando la parola d'ordine della Famiglia Reale ed entrate nell'edificio a destra. Ingannate il Vizir facendovi passare per l'uomo delle pulizie, entrate nella stanza a destra e scambiate quattro chiacchiere con l'Inquisitor. Uscite dall'edificio e seguite la stradina che porta verso ovest: arriverete alla villa di Ruthi. Utilizzate la vostra esca meccanica per togliervi dai piedi il cane da guardia, e scalate il muro salendo per la prima pianta rampicante. Finalmente potrete parlare con la splendida principessa! Tornate al bar e men-

tite al tecnico, dicendogli che avete effettivamente consegnato la lettera d'amore a Ruthi. In cambio otterrete le chiavi del laboratorio segreto; non vi resta che trovare l'abbigliamento più adatto, quindi chiedete al fido Narm di procurarvi un'uniforme militare.
Quando il vostro compagno torna vittorioso, confermategli che avete preparato un piano: indossate l'uniforme militare e entrate nel Laboratorio Segreto. Purtroppo scoprirete che siete finiti in una trappola e, tanto per cambiare, finirete in prigione...
Non perdetevi d'animo, ma esaminate la finestra: arriverà Narm, a cui dovrete ordinare di raggiungere Ruthi e recitarle per voi una piccola poesia d'amore; scegliete sempre la prima fase tra quelle disponibili per comporre questa poesia e, alla fine, la vostra Principessa arriverà al momento giusto per liberarvi.
Raggiungete Ruthi al bar e chiedetele un permesso di viaggio per Sky City: quindi tornate nel laboratorio e ordinate a Narm di procurarvi una cassa di legno. Ora non vi resta che andare allo spazioporto, utilizzare il permesso di viaggio sulla cassa appoggiata in fondo a destra per poi entrarvi dentro.

SKYCITY

Una volta decollati, uscirete automaticamente dalla cassa; superate la porta a destra e, come al solito, Narm farà precipitare la situazione (oltre al pod di salvataggio). Entrate nella colonna centrale e salite l'abnorme serie di scalini per arrivare al cuore di Sky City. Spostate la cassa in alto a destra ed entrate nel passaggio segreto: scendete dalla passerella ed esaminate l'apparecchiatura bianca al centro. Noterete che non potete salire da soli, quindi chiamate Narm (utilizzando l'apposita icona sulla porta!) che vi porterà dopo qualche secondo un piede di porco, con cui potrete scardinare la cassa a destra: troverete dei palloncini e una bombola di gas, che dovrete utilizzare per raggiungere di nuovo la passerella in alto. Uscite dal passaggio segreto e continuate prima verso est, poi verso ovest. Incontrerete la vostra beneamata Ruthi, a cui dovrete chiedere la carta di accesso: tornate nel passaggio segreto, scendete di nuovo e utilizzate la carta di accesso per aprire l'apparecchiatura bianca e recuperare lo splendido cristallo. Risalite utilizzando la bombola di gas e un nudo palloncino, quindi tornate da Ruthi e utilizzate il cristallo sulla console, proprio sotto il raggio laser: raggiungete Narm, che vi aspetta nel magazzino con le casse, e chiedetegli di coprirvi le spalle in caso di scontro con le guardie. Tornate da Ruthi, che però troverete in compagnia del perfido e spietato padre Imperatore: parlate con questo mitomane convincendolo a giocarsi il tutto per tutto. Quindi scambiate quattro chiacchiere con Ruthi, a cui dovrete chiedere di sposarvi e, infine, riparlate di nuovo con l'imperatore con cui potrete ora giocarvi la dote di Ruthi. L'Imperatore utilizzerà il cristallo, settato da voi in precedenza sulle vostre coordinate bancarie e, tanto per complicare le cose, interverrà anche il vostro Rambo personale, Narm, che distruggerà l'intera Sky City.
Naturalmente il nostro eroe si salverà senza troppi problemi, e si ritroverà senza debiti e con una splendida ragazza.
Niente male vero?

Scopri
Leonardo da Vinci
e il segreto della Gioconda
SOLO CD-ROM
Macintosh e
PC IBM Compatibili
Storia
Invenzioni
IMPARO E MI DIVERTO
Leonardo da Vinci e il segreto della Gioconda
RCS New Media
Impara tutto sulla vita di Leonardo, attraverso 11 episodi rigorosamente documentati e un intero capitolo dedicato alle invenzioni. E in più puoi navigare attraverso le scene animate, divertirti con i giochi, raccogliere gli indizi e scoprire il segreto della Gioconda.
Lo dicevi sempre che doveva esistere il modo per imparare divertendosi e in questo CD ROM l'hai scoperto.
300 animazioni, 80 scenari, 25 giochi esclusivi
Sì, voglio provare subito il Sampler Disc di Leonardo e risparmiare 5.000 Lire all'acquisto. Con questa richiesta invio 5.000 Lire come contributo spese. Godrò quindi di uno sconto immediato di 5.000 Lire all'acquisto.
Nome
Cognome
Via
N°
CAP
Località
Pv
Pref.
N° telefono
Compila, ritaglia e invia in busta chiusa a:
RCS New Media c/o Simad - c.p. 159 - 24047 Treviglio BG
CTO
Distribuito nei migliori negozi da
C.T.O. spa Tel. 051/61.67.711

STAR WARS. THERE'S SOMETHING WRONG.

Redattore stellare

GUERRE STELLARI

0:07:00

L'eccelso maestro del male Darth Vader impartisce ordini ai suoi ufficiali perché facciano a pezzi la nave di Leila in cerca dei piani della Morte Nera. La catenina che lega il suo nero mantello appare però, in una serie di inquadrature, sia al di sopra del casco che nascosta sotto di esso (come dovrebbe essere).

0:08:13

C1P8 e C3PO (o D3BO e R2D2 che siano), atterrati sani e salvi con il guscio di salvataggio, si incamminano tra le dune desolate alla ricerca di Obi Wan. Ma come fa un droide con delle insulse rotelline di 1 cm a muoversi sulla superficie del deserto senza insabbiarsi? (avesse i cingoli...).

0:19:40

Luke Skywalker, sottomesso dal perfido zio Owen, si sta dedicando alla pulizia di C1P8, ma fa accidentalmente partire il messaggio registrato da Leila. Cito testualmente le parole del di lei ologramma "...tami Obi Wan Kenobi sei la mia SOLA speranza" BZZZ "aiutami Obi Wan Kenobi sei la mia UNICA speranza". Deciditi!

0:36:07

Il comandante alla destra di Tarkin (il suo nome è Tagge) critica il deprecabile attaccamento di Lord Vader all'antica religione Jedi. Sarebbe veramente stato così incauto da insultarlo essendo anche l'Imperatore un fedele adepto del lato oscuro? (A parte l'inevitabile reazione dello stesso Vader).

0:45:02

Han Solo, nel decantare la velocità del suo Falcon, spiega di aver percorso la rotta di Kessel in meno di 12 parsec!

Ma il parsec è una misura di lunghezza (pari a circa trentamila miliardi di chilometri) non di tempo! "Mamma, ho fame...in quanto cuoce la pasta?" "Aspetta, ancora un metro e mezzo". Ma per favore!

0:49:48

Ancora una volta Han Solo illustra le qualità della sua nave. Non vorrei demolire una delle frasi più mitiche del film, ma che diavolo vuole dire "oltrepassa di 0.5 la velocità della luce? (E lasciamo da parte le critiche scientifiche).

0:51:06

Non vi sembra un po' improbabile che tre supermassicce Star Destroyer si diano al dogfight nel tentativo di braccare l'agile Millennium Falcon?

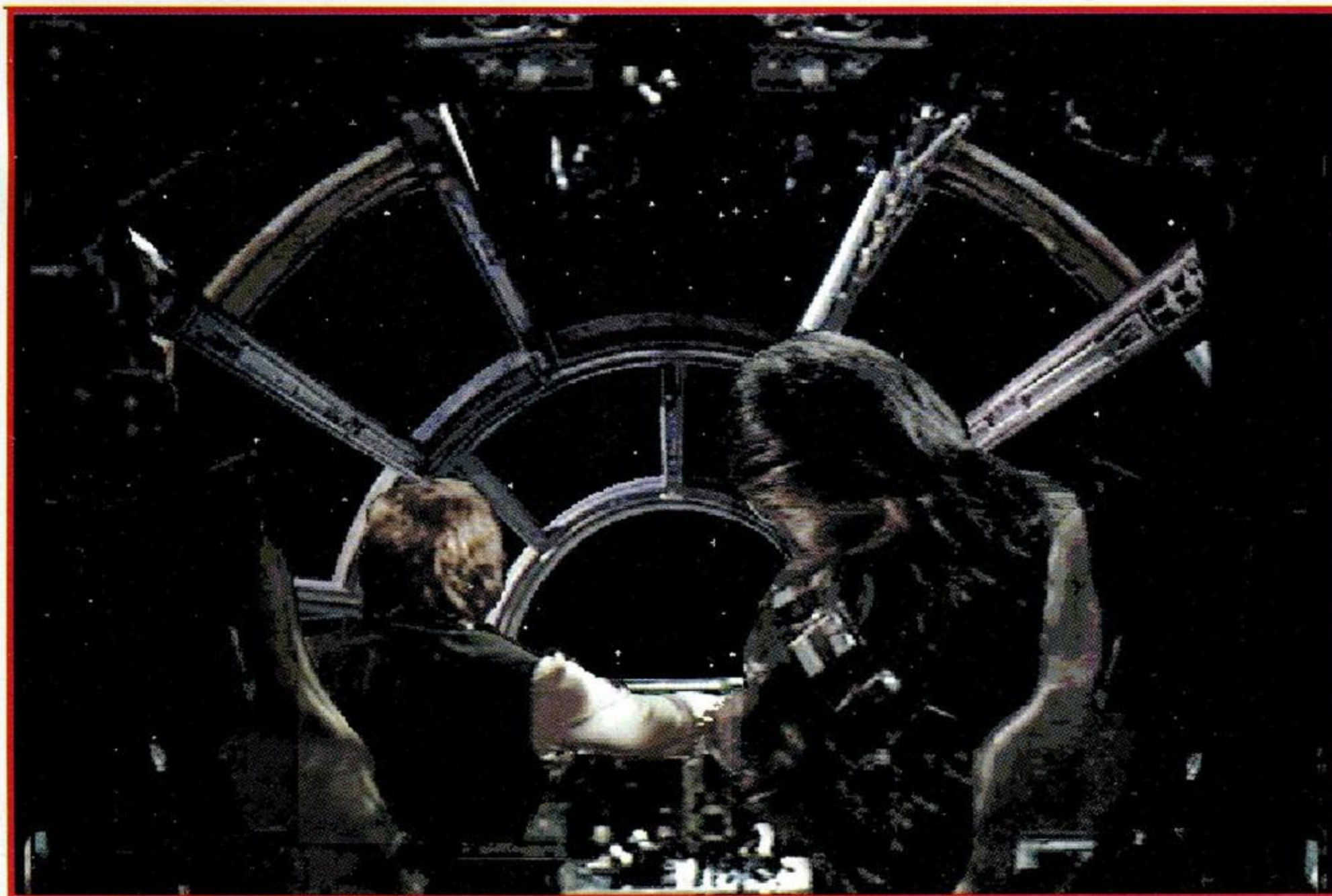
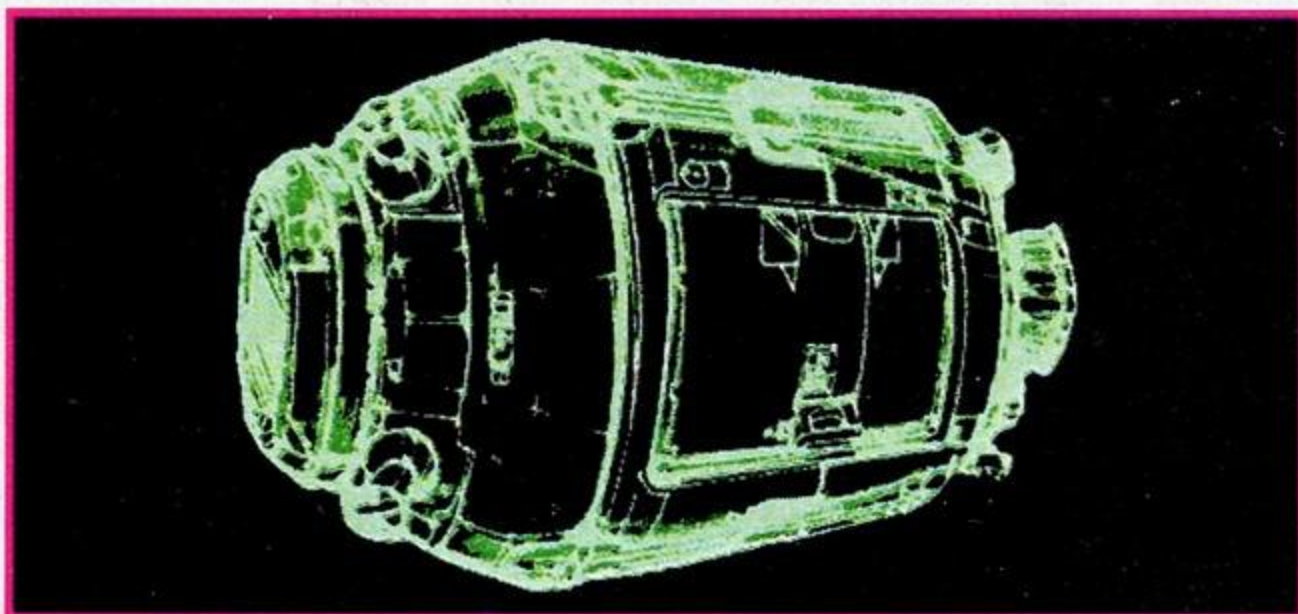
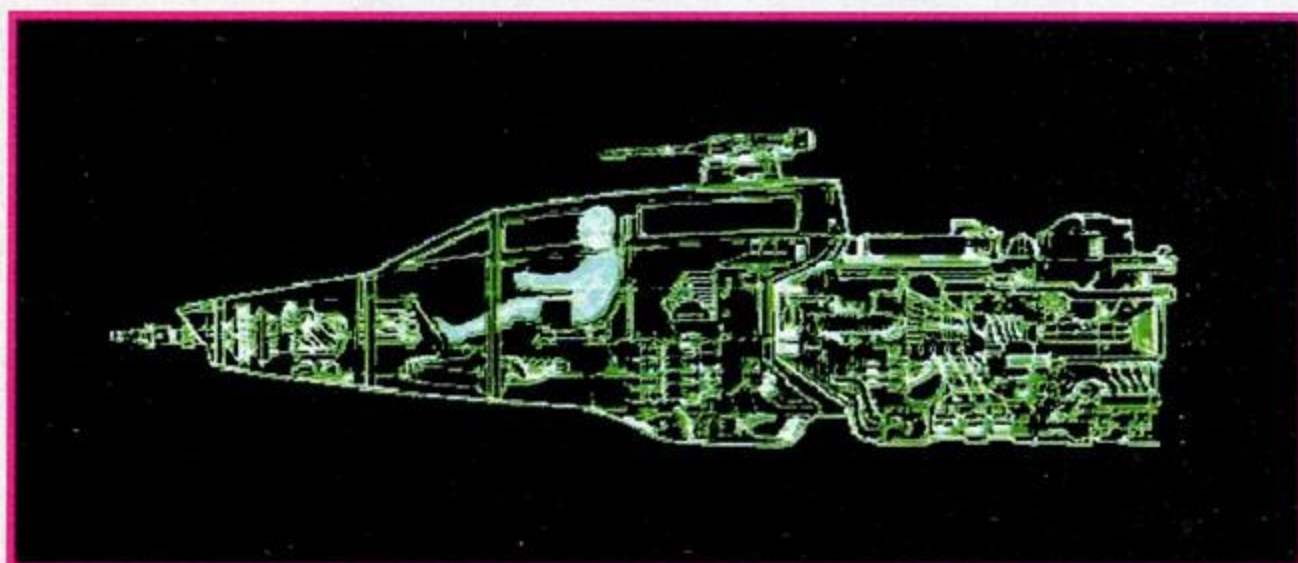
0:52:00

La Morte Nera fa il suo ingresso nel sistema di Alderaan, ma nella serie di inquadrature che seguono, l'azzurro e ameno pianeta appare angolato in modi diversi, come testimonia la posizione del terminatore sulla superficie (l'ombra per capirci).

0:55:25

Luke Skywalker si esercita con la spada laser a bordo del Falcon. La lunghezza dell'arma appare però esagerata (è forse regolabile a piacimento?)

0:58:00

La nave di Han Solo esce dall'iperspazio nel bel mezzo di un campo di asteroidi (in realtà ciò che rimane del pianeta Alderaan); questo significa che un secondo prima ci stava passando attraverso a una velocità pazzesca! (Perché non è saltata in aria?...pardon...nello spazio?).

1:00:50
Il Millennium Falcon viene risucchiato dal raggio trattore della Morte Nera e guidato fino ad atterrare in uno dei suoi innumerevoli hangar secondari. Nessuno si preoccupa di chiudere la porta, eppure c'è un gran numero di omini che passeggiano senza uno straccio di tuta spaziale e chiacchierano allegramente. Forse qualcuno dovrebbe spiegare loro che il vuoto fa male alla salute. (Questo errore si ripete anche negli altri due film).

1:10:50
Il perfido governatore Tarkin si rivolge a Lord Vader come "a tutto ciò che resta dell'antica religione Jedi". Ignorava forse i poteri del suo glorioso imperatore Palpatine?

1:13:04
La principessa Leila, braccata dagli Stoormtroopers nell'area detentiva, cerca scampo (assieme a chi sappiamo) nello scarico dei rifiuti, folgorando una grata di protezione. A parte il fatto che piazzare una grata in quel punto significa non considerare le più elementari norme di igiene, quando Luke e Han si gettano nel passaggio si nota chiaramente che il tagliente ferro è in realtà morbida gommapiuma.

1:21:10
Una pattuglia di Stoormtroopers intercetta i tre intrusi e la fuggitiva in un corridoio, ma è sufficiente un misero colpo per metterli in fuga (7 contro 4).

1:29:50
Il Millennium Falcon decolla e si lascia alle spalle la terribile Morte Nera. A bordo, la principessa Leila è però sicura che i malefici imperiali li abbiano lasciati fuggire e che li stiano tracciando. E' proprio così: ma allora perché diavolo guidarli dritti alla base segreta sulla luna di Yavin?

1:40:00
La battaglia finale sta infuriando sulla superficie della Morte Nera e Rosso 6 è nei guai. Rosso 3 a Rosso 6: "Lanciati!". Ma dove? Chiunque si lanci nel vuoto con una tuta come quelle in dotazione alle forze ribelli, farebbe una fine orribile in pochi secondi.
Il combattimento raggiunge le sue fasi salienti e Capo Rosso chiama Rosso 6...peccato che questo sia già saltato in aria da un pezzo!

1:43:45
Tutti gli ufficiali della Morte Nera seguono l'approssimarsi della luna con la base ribelle sullo schermo del computer, già pregustando il botto. La voce dice "base ribelle 3 minuti", ma il display indica 15 secondi (2 minuti e 15 secondi dopo l'errore si ripete; voce: 1 minuto, display: 10 secondi).

1:48:27
Darth Vader sta tallonando l'X-Wing di Luke, un colpo preciso manda in pezzi la capoccia di C1P8. Nell'inquadratura che segue il robottino è ancora tutto intero, ma alla fine esso è nuovamente ridotto in condizioni pietose. Boh.

1:50:39
La vittoria è dei ribelli, la Morte Nera è stata distrutta e la cerimonia del trionfo ha avuto inizio. Però, solo quei raccomandati di Luke e Han si beccano le medaglie mentre Chewbecca e gli altri valorosi sopravvissuti allo scontro finale (un X-Wing e un Y-Wing) si mangiano le dita.

1:59:00
L'errore si annida in ogni dove e quando meno te l'aspetti, persino nei titoli di coda: "Effetti OTTIC speciali".

L'IMPERO COLPISCE ANCORA

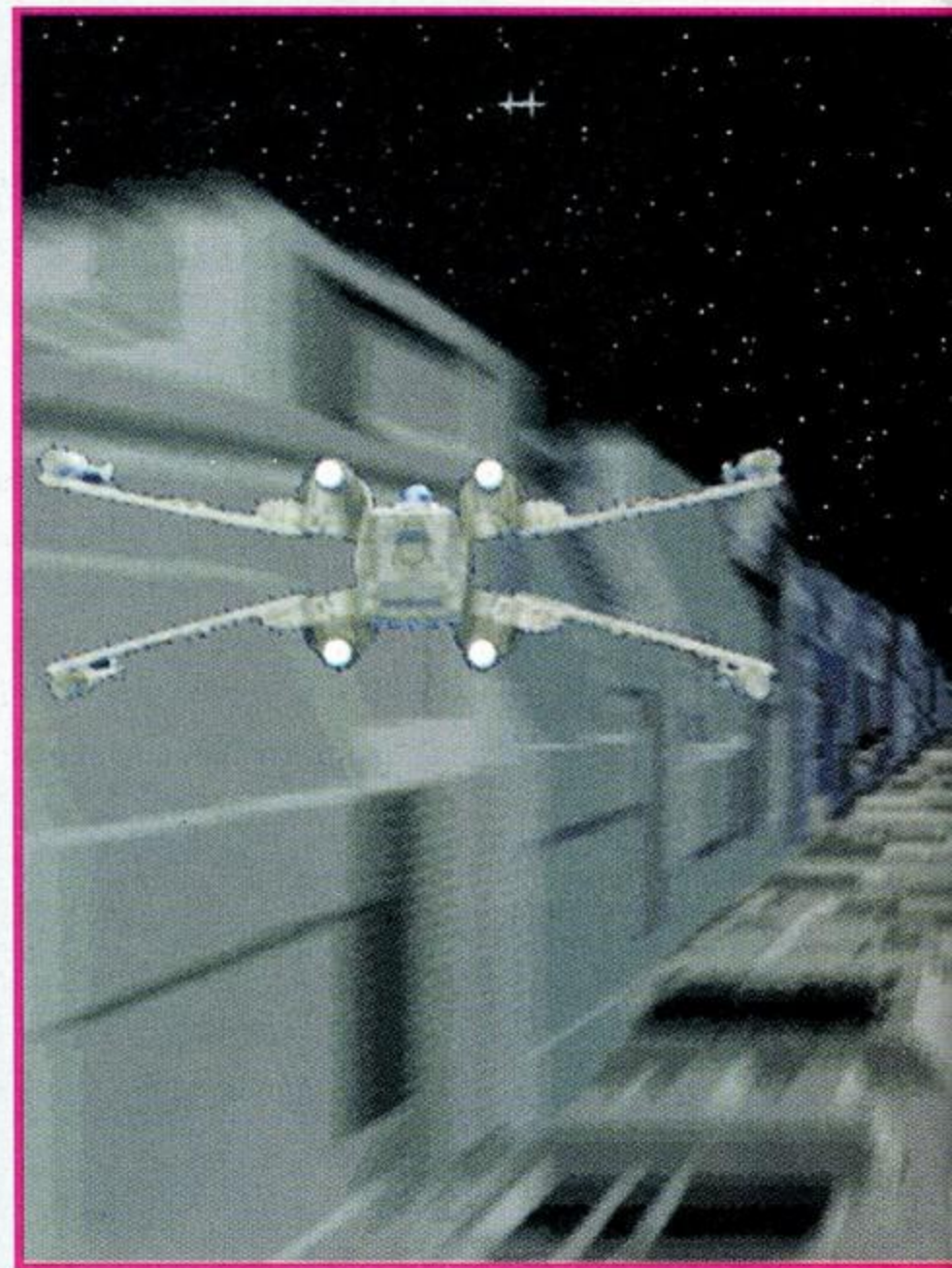
0:03:13
Luke Skywalker è in ricognizione sulla desolata superficie di Hoth. Sta effettuando, a quanto pare, dei rilevamenti sulla vita del pianeta ma, circa un nanosecondo dopo una lettura completamente negativa, viene assalito da un orrendo mostro delle nevi. Che fosse robotico?

0:09:06
Luke è riuscito a scappare dalla tane del mostro (dopo averlo sistemato) e inizia a vagare senza meta tra i ghiacci. strano che non decida di usare la trasmittente da polso.

0:18:52
Durante una suggestiva inquadratura della nave ammiraglia dell'Impero, si nota una luce (assomiglia al motore acceso di una Star Destroyed) svanire di colpo, sulla destra dello schermo.

0:25:14
Gli AT-AT Walkers stanno attaccando la base su Hoth e una squadriglia di Snowspeeder cerca invano di arrestarne l'avanzata. Una delle navicelle ribelli aziona il freno ad aria sinistro mentre vira a destra.

0:39:15
Luke ha bidonato i suoi amici ribelli, che lo aspettavano al rendez-vous point, e si è recato da Yoda per farsi istruire. Conoscendo le doti di un X-Wing, non avrebbe potuto effettuare una dolce planata verticale piuttosto che infilarsi a velocità pazzesca in mezzo agli alberi e ficcare la punta del suo velivolo nel fango?

0:49:36
Il Millennium Falcon è nascosto nel ventre di un asteroide, mentre i biechi imperiali setacciano la zona alla sua ricerca. C'è al mondo un comandante tanto fesso da impiegare nell'operazione navi dalle dimensioni titaniche? A quanto pare sì.

0:55:25
Sappiamo tutti dove Han e compagni sono andati incautamente a nascondersi. Nessuno mette in dubbio che nella pancia del lombricone spaziale ci sia il vuoto, eppure vi scorazzano alati animalucci. Pazienza, ma quando l'equipaggio del Falcon esce per sterminarli, pare proprio che gravità e pressione siano simili a quelle terrestri.

0:57:34
Quanto tempo impiegano Han e compagni per scappare dalla flotta che li braccava e raggiungere Lando Calrissian su Bespin? Non molto, presumibilmente. Eppure il tirocinio di Luke presso Yoda

dura poco di più (Luke raggiungerà la città delle nuvole al massimo due giorni dopo la sua partenza da Hoth alla volta di Dagobah).

1:13:12

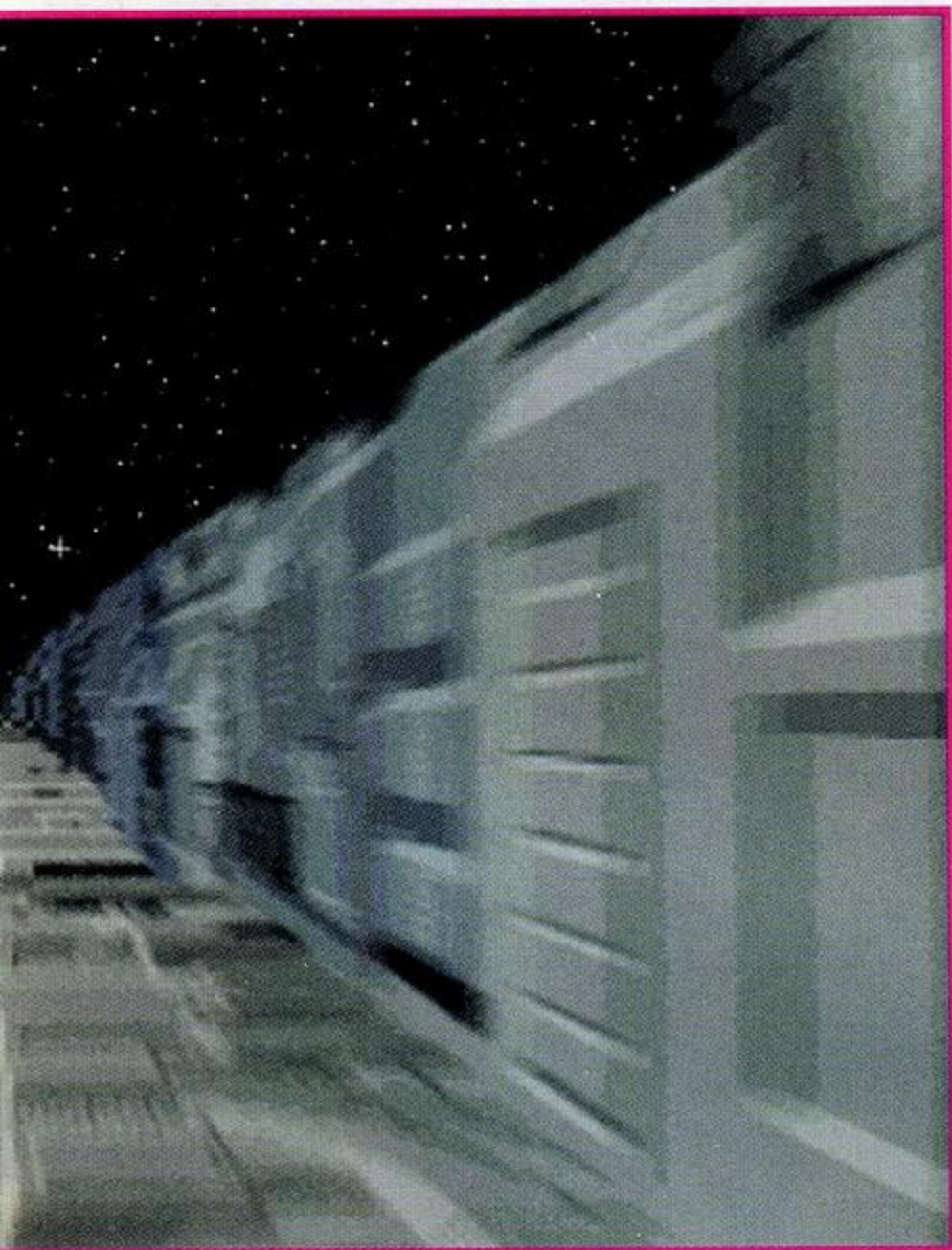
E' troppo! Dopo essere ruzzolato a terra per la scarsa concentrazione (era a testa in giù), si nota abbastanza chiaramente che Luke ha, come si suol dire, "la bottega aperta"!!

1:29:00

Lando spiega a Darth Vader che l'apparecchiatura con la quale vuole congelare il povero Luke veniva usata solo per il carbonio. Sospettavo che quei nanerottoli fossero stupidi, ma non fino al punto di ibernare il carbonio (con tanto di visori per la verifica del suo stato di salute).

1:30:56

Han viene calato nella sinistra macchina congelatrice, le braccia legate da una solida catena; quando il poveretto verrà liberato da Leila (nel terzo episodio) del robusto legaccio non ci sarà più alcun traccia.

1:50:27

La nave ammiraglia dell'Impero, a bordo della quale si trova Darth Vader, sta braccando con i suoi squadroni di Tie l'agile sagoma del Millennium Falcon. Uno degli ufficiali di bordo si avvicina al mastro del male e si nota che i suoi galloni sono cuciti sulla parte destra dell'uniforme; mi sembrava di ricordare che la giusta posizione dei gradi fosse sul lato opposto. Infatti nella successiva inquadratura tutto è tornato normale.

1:54:39

Luke Skywalker e la principessa Leila osservano il Falcon allontanarsi sul suggestivo sfondo di una gigantesca galassia, ma è impossibile che occhio umano colga la lentissima rotazione dei bracci a spirale (come invece avviene qui).

IL RITORNO DELLO JEDI

0:13:30

Jabba The Hutt sta discutendo con il misterioso cacciatore di taglie che tiene Chewbacca al guinzaglio; nella vaschetta accanto a lui nuota uno dei rospi butterati di cui si ciba. L'ultimo però se l'era mangiato poco prima.

0:32:16

Luke sta scatenando un inferno tra gli scagnozzi di Jabba, quando un'esplosione fa inclinare paurosamente la navetta su cui si trovano Han e Chewbe. Solo perde l'equilibrio e cade, ma per fortuna si aggrappa con le mani ad un pezzo di ferro sporgente: meno di un nanosecondo dopo è a testa in giù, questa volta attaccato per i piedi (e per un picometro?) della punta degli stivali magnetici.

0:32:48

Durante la rissa furibonda, Lando sta per essere inghiottito dall'orrendo mostro nella sabbia. Un tentacolo gli afferra la caviglia e lo trascina lontano dal pezzo di ferro che Han gli stava offrendo come appiglio; poi, come per miracolo, nell'inquadratura successiva, lo tiene saldamente in mano ed è salvo.

0:34:08

Vabbè che era per ridere, ma provate a gettare un C3PO e un C1P8 da una decina di metri d'altezza sulla sabbia, e vediamo se veramente vi si conficcano per un metro e mezzo o se piuttosto vanno a pezzi.

0:35:44

Un pauroso spiegamento di forze in parata saluta l'arrivo dell'Imperatore sulla nuova Morte Nera. Quando lo vediamo sbarcare ci accorgiamo però che il suo volto e la sua voce sono diversi da quelli dell'ologramma visto nel secondo film.

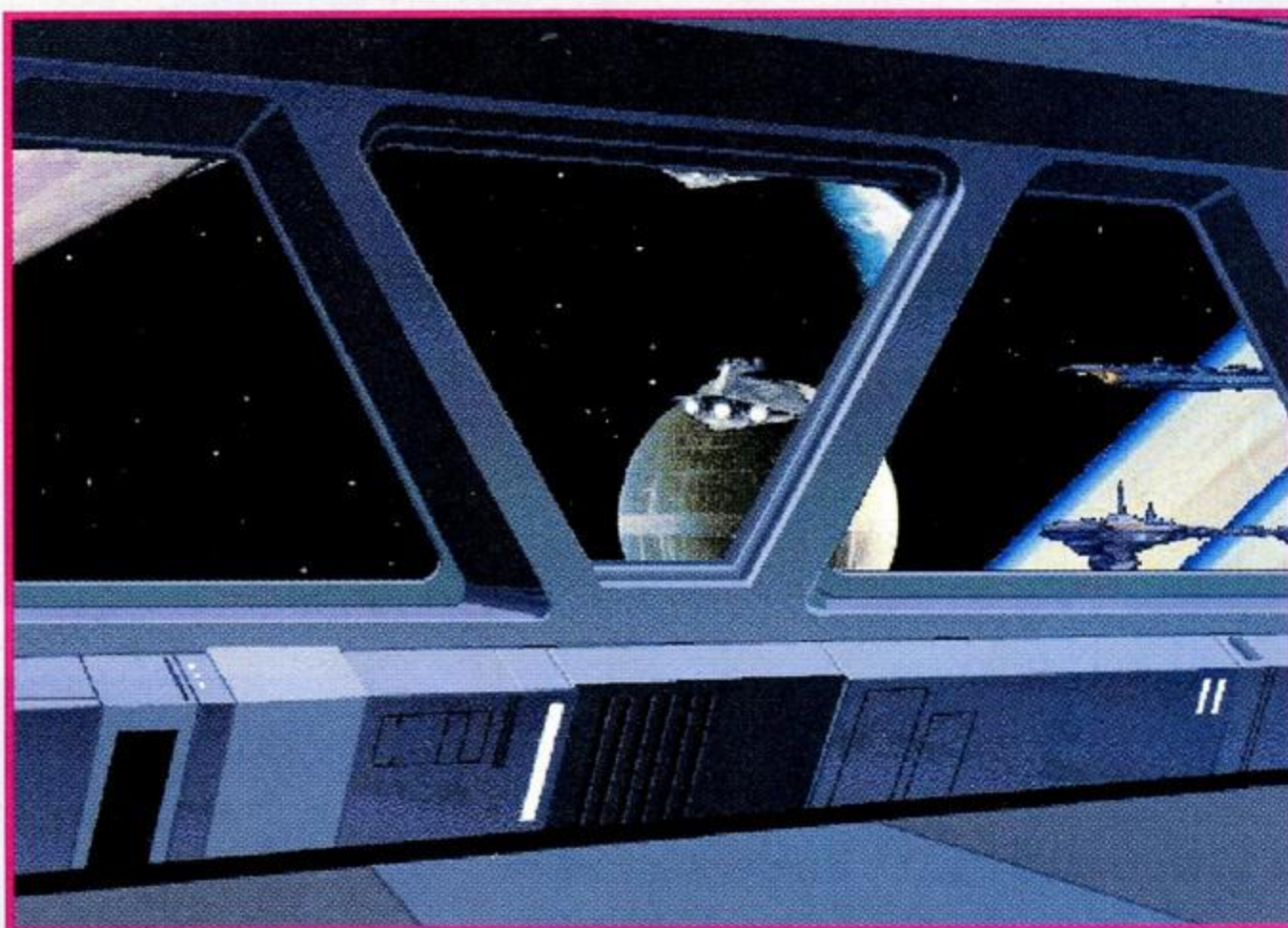
0:53:04

La squadra d'attacco del generale Solo (da quando ne aveva una?), a bordo dello Shuttle rubato, ottiene che lo scudo deflettore della Morte Nera venga disattivato. A cosa serviva disattivarlo? Dato che la loro destinazione era la luna boscosa di Endor, non l'avrebbero comunque attraversato.

0:58:50

Dopo il fantastico inseguimento con i Motosprinter fra i tronchi della foresta, Leila si è persa ed è necessario andarla a cercare; i sensori di C1P8 si prestano allo scopo, quindi Han e Luke decidono di portarlo con loro. Come diavolo fa, con le solite insulse rotelline di 1cm, ad avanzare tra gli sterpi e le erbacce?

1:05:22

Chewbe è proprio un fesso: ha appena messo tutti nei guai per un lurido pezzo di carne in putrefazione. C1 allora pensa bene di trarsi d'impaccio con la sega rotante portatile; il problema è che, non appena recide una misera cordicina, tutta la rete si squarcia mandando coi piedi (e qualcos'altro) all'aria quelli che erano dentro.

1:07:27

Chewbe ride (forse piange ma non si capisce). Volete la prova che i Wookies non esistono? Guardate dentro la sua bocca aperta.

1:09:20

I luridi mostriciattoli della luna di Endor sono tornati al villaggio con il frutto della loro caccia, vale a dire quei fessi che hanno consegnato loro le armi (già, non potevano farli secchi tutti quanti?). D'un tratto, la principessa Leila fuoriesce da una delle loro bicocche, senza indossare la tuta ribelle; chi le ha dato quei vestiti?

1:18:22

Palpatine ha ordinato al fido Darth Vader di attendere Skywalker sul pianeta rifugio: senza esitare egli obbedisce. Sbarcato con il suo Shuttle sulla piattaforma, esce dal portello e si incammina in direzione della telecamera, ma il suo nero casco attraversa la fusoliera della nave (ILM, non mi fatemi 'ste cose qua!).

1:45:00

Ma come, appena parlato! Qui c'è la scena di un Tie Fighter che si schianta su una Star Destroyer... oppure quanto è piccolo un Tie Fighter?

1:51:20

Vader ha appena gettato il suo imperatore nel pozzo senza fondo, e questo si è vaporizzato (?); osservate il suo moncherino, ma sopratutto l'avambraccio "ad angolo": va bene nascondere la mano nella manica, ma poteva almeno tenerla allineata con il resto del braccio!

1:53:24

Potrei avanzare qualche dubbio sulle giuste proporzioni della Morte Nera rispetto alla gigantesca nave che vi si schianta contro, ma non lo faccio (comunque l'immensa fiammata è molto discutibile).

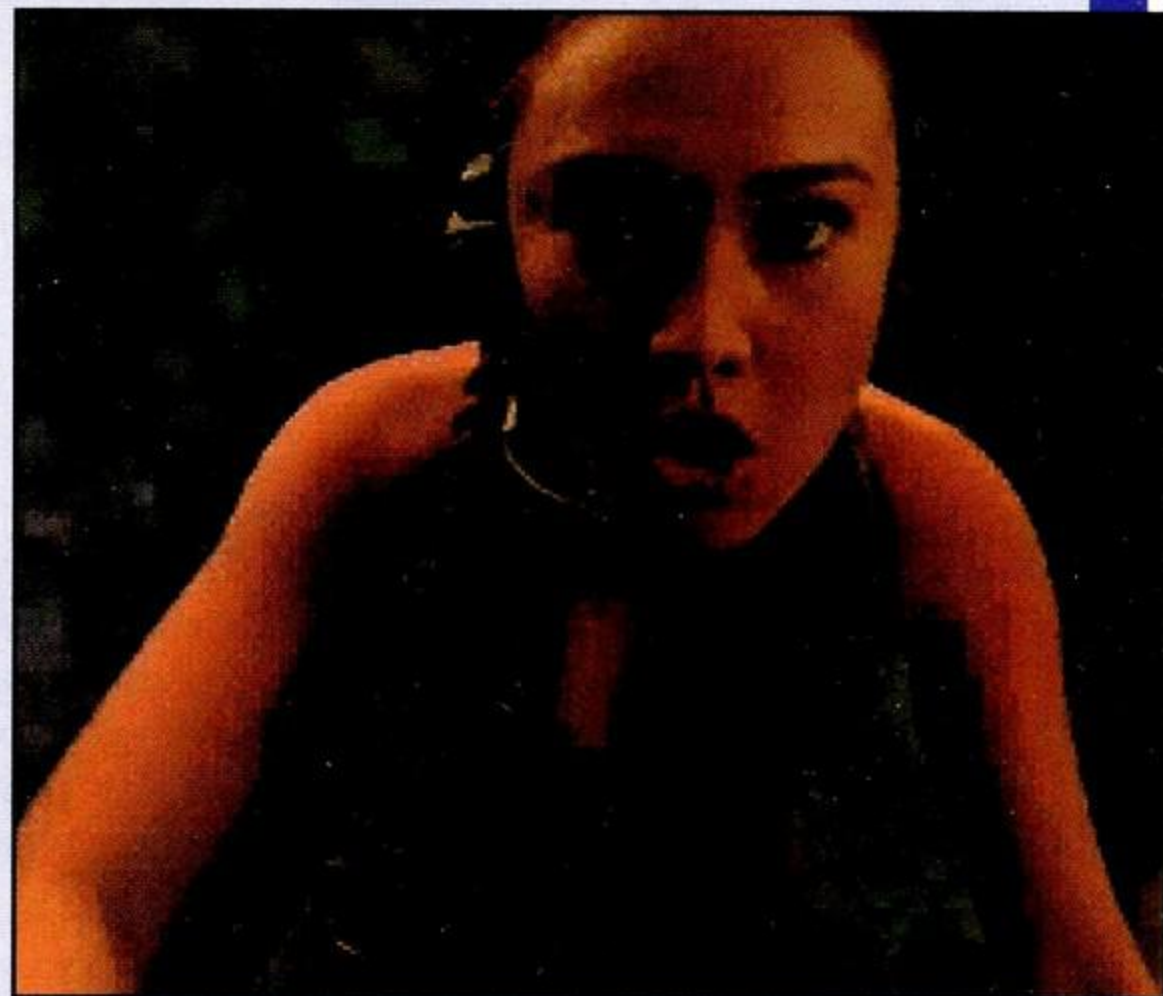
Daniele Bocus di Aviano (PN)

Il buon dottore, Doctor Kernal naturalmente, vi dà un benritornati dalle vacanze. Vi siete riposati, ritemprati e rifocillati dalla dura routine di ogni giorno in cui state per rituffarvi per un'altra undicina di mesi?
Beh, diciamo pure che anche quest'estate non mi avete dato tregua, dal momento che il postino ha minacciato di arrecarmi dei seri danni fisici, a causa del sempre montante cumulo di posta che inonda la redazione. Bravi: continuate su questa strada, che a proteggermi dal minaccioso postino ci penseranno le guardie del corpo che la provvida redazione mi metterà a disposizione. In linea di massima ricordatevi che soluzioni, trucchi e gabolette vanno inviate a me e non al magniloquente Cyber Master, che è ancora più sommerso dalla posta del sottoscritto. Per posta, fax o telegramma, inviate tutto ciò che scoprite, per vedere il vostro nome scolpito nel marmo all'interno di K, la bibbia dei videogiochi.

THE DEDALUS ENCOUNTER

Lo so che solleverò un vespaio, ma questo è stato uno dei miei giochi preferiti dell'estate.
Ecco un codicillo o due per permettervi di vedere tutto questo splendido film (in verità poco interattivo):

Nel menu principale (quello che si può richiamare premendo ESC), premete assieme i tasti ALT + SHIFT + F5. Otterrete così la possibilità di ricominciare il gioco (JUMP TO) in qualsiasi locazione voi vorrete.
Per andare direttamente ai vari puzzle, potrete usare inoltre le seguenti gabole:

ALT + SHIFT + A
Artemis Circuit Puzzle
ALT + SHIFT + Y
Overlapping Hexagon Puzzle
ALT + SHIFT + S
Sun Puzzle
ALT + SHIFT + P
Probe Relay Puzzle
ALT + SHIFT + B
Rhythm Puzzle
ALT + SHIFT + I
Orbits Puzzle
ALT + SHIFT + O
Rotating Shapes Puzzle
ALT + SHIFT + G
Light Reflection Puzzle
ALT + SHIFT + R
Rubik Hexagon Puzzle
ALT + SHIFT + N
Navigational Puzzle.

IL DEBUG, QUESTO SCONOSCIUTO

Effettivamente ho dato per scontato che conosceste l'uso del comando DEBUG quando ho fornito alcuni suggerimenti di modifica ai file di salvataggio di diversi giochi. Chiedo venia e passo a spiegare come usare al meglio questo utile e potente mezzo messoci gentilmente a disposizione da mamma Microsoft.

Primo consiglio: fate delle copie di salvataggio dei file che state per modificare. Nulla è più fastidioso di un piccolo errore di battitura (può sempre succedere) che va a distruggere permanentemente il nostro file di dati su cui abbiamo sudato precedentemente le proverbiali sette camicie.

Secondo consiglio: se per qualche motivo notate delle cose strane durante il funzionamento del gioco (dopo che avete usato il DEBUG, s'intende), come il computer che va in crash, strane cifre che appaiono sullo schermo o anche solo in non funzionamento dell'effetto della gabola così come è indicato sulla rivista, CANCELLATE IMMEDIATAMENTE IL FILE MODIFICATO (avete fatto la copia di salvataggio, vero?). Infatti, nulla è più fastidioso di un piccolo errore che va a distruggere permanentemente il nostro file di dati su cui ecc. ecc.

Detto questo, passiamo a incominciare:
Anzitutto mettetevi in DOS e entrate nella directory del gioco. Se esiste una directory specifica per i salvataggi, entrate poi in quella.
Ora fate partire il programma vero e proprio scrivendo:
DEBUG
Ora apparirà il segno ">" o quello "-" a seconda della versione del DOS da voi posseduta. Caricate il file da modificare scrivendo:
Nnomedelfile.suffisso
L
ricordandovi di non mettere spazi tra la Nmaiuscola e il nome del file.
A questo punto potete editare il contenuto del file digitando:

E XXXX AA BB

dove con E modificherete le due celle di memoria che partono dalla locazione XXXX coi valori AA e BB.

Terminate tutte le modifiche, salvate il file di dati ora modificato premendo:

-W

e uscite da DEBUG premendo:

-Q

OK, questo è tutto. Basta un po' d'attenzione e tutto filerà liscio.
Ora caricate il gioco, caricate il file di salvataggio da modificare, e il gioco è fatto.

UFO- ENEMY UNKNOWN

Adriano Biocchi di Milano mi manda una gabola per il famoso gioco della MicroProse. Se volete disporre di ben 16.000.000 di crediti sin dall'inizio, non dovete far altro che entrare nella directory di salvataggio (ce n'è una differente per ogni file salvato) e scrivere:
DEBUG
e poi scrivere:
-Nliglob.dat
-L
-E 100 FF FF FF
-W
-Q

X-COM 2 TERROR FROM THE DEEP

Sempre Adriano Biocchi ha schiodato il secondo episodio di UFO, permettendoci così di risolvere ogni nostro problema finanziario. Nel caso infatti vi troviate a corto di soldi, non dovete far altro che ripete l'operazione qui descritta:

Entrare nella directory di salvataggio (ce n'è una differente per ogni file salvato) e scrivete:
DEBUG
Poi scrivete:
-Nliglob.dat
-L
-E 0188 80 C3 C9 01
-W
-Q

Così otterrete l'incredibile somma di 30.000.000 di crediti, scusate se è poco.

THEME PARK

Per questo splendido gioco della Bullfrog il buon dottore vi fornisce la medicina definitiva:

Quando il gioco vi chiede il nome, invece del vostro, digitate (in maiuscolo) HORZA. A questo punto, tutto diventerà facile e divertente, mandando simpaticamente i vostri concorrenti sul lastrico, dal momento che:

SHIFT + Z Permetterà di acquistare qualsiasi struttura.
CTRL + Z Permetterà di acquistare qualsiasi negozio.
ALT + Z Permetterà di acquistare qualsiasi giostra.
CTRL + C Fantastigliardi a volonta!

SLIPSTREAM 5000

Questo gioco della Gremlin mi è molto piaciuto per la sua grafica ed il sonoro azzeccato. Piacerà un sacco anche a voi, grazie a queste gabole che il grazioso dottore ha in serbo per voi:

digitate la parola REFINERY nel menu principale per ottenere sia la possibilità di correre su qualsiasi pista, sia per ritrovarsi in saccoccia una bella paccata di soldi che ci permetteranno di comperare qualsiasi arma e miglioramento del mezzo presenti nei negozi.

Vi rivelo nella mia onniscienza anche due altri importanti segreti: la presenza di due piccole zone segrete dislocate lungo i percorsi.
La prima si trova in ARIZONA: appena prima di arrivare al ponte spingetevi verso l'alto, e superandolo, continuate a volare in alto a sinistra contro il muro. Dovreste entrarci abbastanza facilmente.
La seconda sta a TOKYO: tutto quello che dovrete fare è di mirare esattamente al centro del manifesto posto sul muro nel primo tunnel, riportante la scritta SOFTWARE REFINERY.

PREMIER MANAGER 3

Volete spazzare via qualsiasi compagine professionistica avversaria come se fosse un'umile squadretta dell'oratorio? Non avrete altro da fare che caricare il gioco e precipitarvi al telefono, chiamando il numero 945475. Un gentile filantropo di nome Doctor Kernal vi regalerà magnanimamente ben un milione e mezzo di sterline, cosa che con la svalutazione della nostra liretta, è davvero un bell'affare...
Nel caso non vi basti ancora, chiamando l'eclettico dottore al numero 010870, questi si trasformerà in fisioterapista, trasformando i vostri giocatori in super-atleti (99 di stato di forma). Se poi volete proprio strafare, Doc potrà dedicarvi qualche istante del suo tempo libero, facendosi da voi assumere come Assistant Manager dalle qualità eccezionali.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Se siete tra i fortunati possessori di questo bel gioco, ecco una gabola che permetterà ciò che nessun uomo ha mai sperato: battere l'Ajax giocando con la Puteanese! (Scherzo...). In ogni caso, inserendo all'inizio del gioco al posto del vostro nome la frase "MAKE BELIEVE", attiverete il cheat mode. Ora, premendo il tasto + otterrete gratuitamente 100.000 belle sterlinette. In più, le altre gabole sono:

G	L'ultimo giocatore che ha toccato la palla segna automaticamente un gol.
E	Per avere immediatamente un calcio di rigore a favore.
F	Fa fare al tuo giocatore un fallo: ottimo per spaccare le stelle avversarie!
1	Fa finire subito la partita con un risultato di 1-0.
2	Fa finire subito la partita con un risultato di 2-0.
3	Fa finire subito la partita con un risultato di 3-0.
4	Fa finire subito la partita con un risultato di 0-1.
5	Fa finire subito la partita con un risultato di 0-2.
6	Fa finire subito la partita con un risultato di 0-3.
ESC	Fa finire immediatamente il primo o secondo tempo lasciando intatto il risultato.

MORTAL KOMBAT II

Arrivano carriolate di telefonate disperate per questo gioco. L'ultima moda in voga tra i lettori è per chiedere come accedere al famigerato schermo dei cheat Mode. Ebbene, lo schermo NON ESISTE! No, tranquilli, non vi suicidate, stavo solo scherzando...

Durante la schermata dei copyright premete in successione AICULEDSSUL (tutto maiuscolo). Sentirete quindi per conferma un effetto sonoro. Ora premete F9 nello schermo della Acclaim ed otterrete il tanto desiderato menu gabolatorio.

Via Lorenteggio 22 (sotto i portici) - Tel. 02 - 42 300 10 - Negozio Tel. 02 - 422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

EDUTAINMENT

Titolo	Prezzo
Aladdin Lamp	49.000
Aladdin Activity Center	Telefonare
Autoroute Express ITA	185.000
3D Body Adventure	99.000
Adibu (Ita)	89.000
Background 250	39.900
Beyond Planet Earth	109.000
Buzz Aldrin's Race Into Space	128.000
Cinemania 95	128.000
CompUfix	39.000
Corsi di Lingua Multim.	cad. 79.000
Dinosaur Adventure	99.900
Encyclopedia of Science	349.000
Europe Alive	49.000
Family CD Value	99.000
Fractal Ecstasy	79.000
How the World Works	89.000
Hyper Stacks	59.000
Incredible Stowaway	169.000

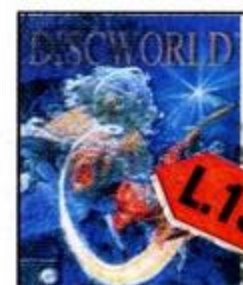
Titolo	Prezzo
Insect Adventure	99.900
Internet Tools	49.000
Jump David Bowie	118.000
Ocean Adventure	99.900
Ocean Below	59.000
La Patente Facile	29.900
Lion King Story Book	Telefonare
Maniac Sports	59.000
Martin's Magic Illusion	89.900
Mega Clip Art 7000	119.000
My First Incr. Am. Dictionary	169.000
New York City Guide	69.000
Ultimate Human Body	169.000
USA Travel Guide Everywhere	109.000
Shuttle	69.000
Sound Sensations	39.000
Spiru Patatrac	109.000
Street Atlas USA	199.000
Super Wall Paper	29.900
The Way Things Work	169.000
VR Work Shop	119.000
World of Clip Art	49.000
World of Fonts & Icons	49.000
World War II Quiz Book	69.000

SONY CDU 55E DOUBLE SPEED CD ROM
VERSIONE IDE IN SCATOLA + CAVI + MANUALE + SERIE 10 CD:

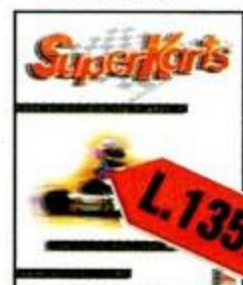
1) MULTIMEDIA J. S.	1) PC KARAOKE
2) ROCK RAP & ROLL	2) TIME MAN OF THE YEAR
3) SHERLOCK HOLMES	3) BEST OF MEDIA CLIPS
4) MOVIE SELECT	4) CD ROM OF CD ROMS
5) PC KARAOKE	5) KING QUEST V
6) SPACE QUEST IV	6) WORLD ATLAS FOR MPC
7) HOME MEDICAL ADV.	7) WORLD FACT BOOK
8) BATTLE CHESS ENCH.	8) STELLAR 7
9) ARTS & LETTERS W.	9) PC ANIMATION FESTIVAL
10) FANTASY 4000 FONTS	10) DOOM

TUTTO A L.298.000+ IVA

GAMES CD

Titolo	Prezzo
11th Hour	Telefonare
1942 Pacific Air War-Gold	108.000
7th Guest -OEM-	48.000
Apache Longbow	95.000
Armored Fist	98.000
Beneath a steel sky	59.000
Best of Microprose	79.000
Bioforge	139.000
Call of Cthulhu	Telefonare
Club Football	Telefonare
Collezione 10 CD Vol.1	99.000
Collezione 10 CD Vol.2	99.000
Collezione 10 CD Vol.3	109.000
Collezione Flight Simulator	59.000
Conspirancy -OEM-	59.000
Creature Shock - Ribassato!	89.000
Cyber Race -OEM-	39.000
Cyberwar L. Man II (Ita)	148.000
Cyclemania	98.000
Dark Forces	89.900

Titolo	Prezzo
Dawn Patrol	98.000
Day of Tentacle (Ita)	49.900
Descent	95.000
Delta V	79.000
Discworld	138.000
Doom Companion	39.000
Doom II	79.000
Doom Mania -OEM-	39.000
Doom Mania II -OEM-	Telefonare
Doom III Accessory Pack	59.000
Dragon's Lair -OEM-	69.000
Dreamweb	105.000
Dune -OEM-	59.000
Ecstatica	Telefonare
Fifa Soccer + Joystick	98.000
Football Glory	88.000
Frontier First Encounter	98.000
Gabriel Knight -OEM-	59.000
Goblins 3	148.000
Guilty	118.000
Harpoon Classic	118.000
Hell	128.000
Inca	59.000
Inca II (Ita)	148.000
Indiana J. Fate of Atlantis (Ita)	49.900
Iron Assault	92.000
King Quest 6 -OEM-	49.000
King Quest 7	118.000
Kyrandia III	118.000
Lemmings New World	118.000
Little Big Adventure	Telefonare
Lost Eden	95.000
Mad Dog Mc Creek II -OEM-	65.000
Mad Dog Mc Creek -OEM-	45.000
Magic Carpet	Telefonare
Mega Race -OEM-	38.000
Microcosm	148.000
Monkey Island I (Ita)	49.900
Monkey Island II (Ita)	49.900
Myst -OEM-	89.900
Myst	138.000
Nascar Racing (Ita) - Ribassato!	99.000
NBA Live 95	135.000
NHL Hockey 95	Telefonare
Noctropolis	Telefonare
Nova Storm	Telefonare

GAMES CD

Titolo	Prezzo
Pinball Deluxe	88.000
Psychotron	119.000
Rebel Assault - Ribassato!	49.900
Return to Zork -OEM-	49.000
Sam & Max (Ita)	49.900
Sea Wolf	148.000
Secret Weapon of Luftwaffe	49.900
Sim City 2000 (Ita)	99.000
Spiru Patatrac	109.000
Star Trek 25th Ann. -OEM-	69.000
Star Trek Technical Manual	Telefonare

Titolo	Prezzo
Star Trek Next Generation	Telefonare
Super Karts	135.000
Tank Commander	88.000
TFX	108.000
TFX -OEM-	79.000
The Last Dinasty	Telefonare
The Orion Conspiracy	95.000
Theme Park	108.000
Tornado -OEM-	59.000
Transport Tycoon	88.000
UFO (italiano)	89.000
Under a Killing Moon (ita)	Telefonare
US Navy Fighter	Telefonare
War Craft	Telefonare

Titolo	Prezzo
Where...Carmen S. Diego is?	59.000
Wing Armada	135.000
Wing Commander III	Telefonare
Who Shot Johnny Rock -OEM-	49.000
Wolf	Telefonare
Wood Ruff	Telefonare
World Hockey 95	95.000
X Com - UFO 2	95.000
X Wing Enhanced	49.900
Zio Arcibald	89.000

8 GRANDI TITOLI IN ITALIANO A SOLE L. 49.900

GAMES FLOPPY

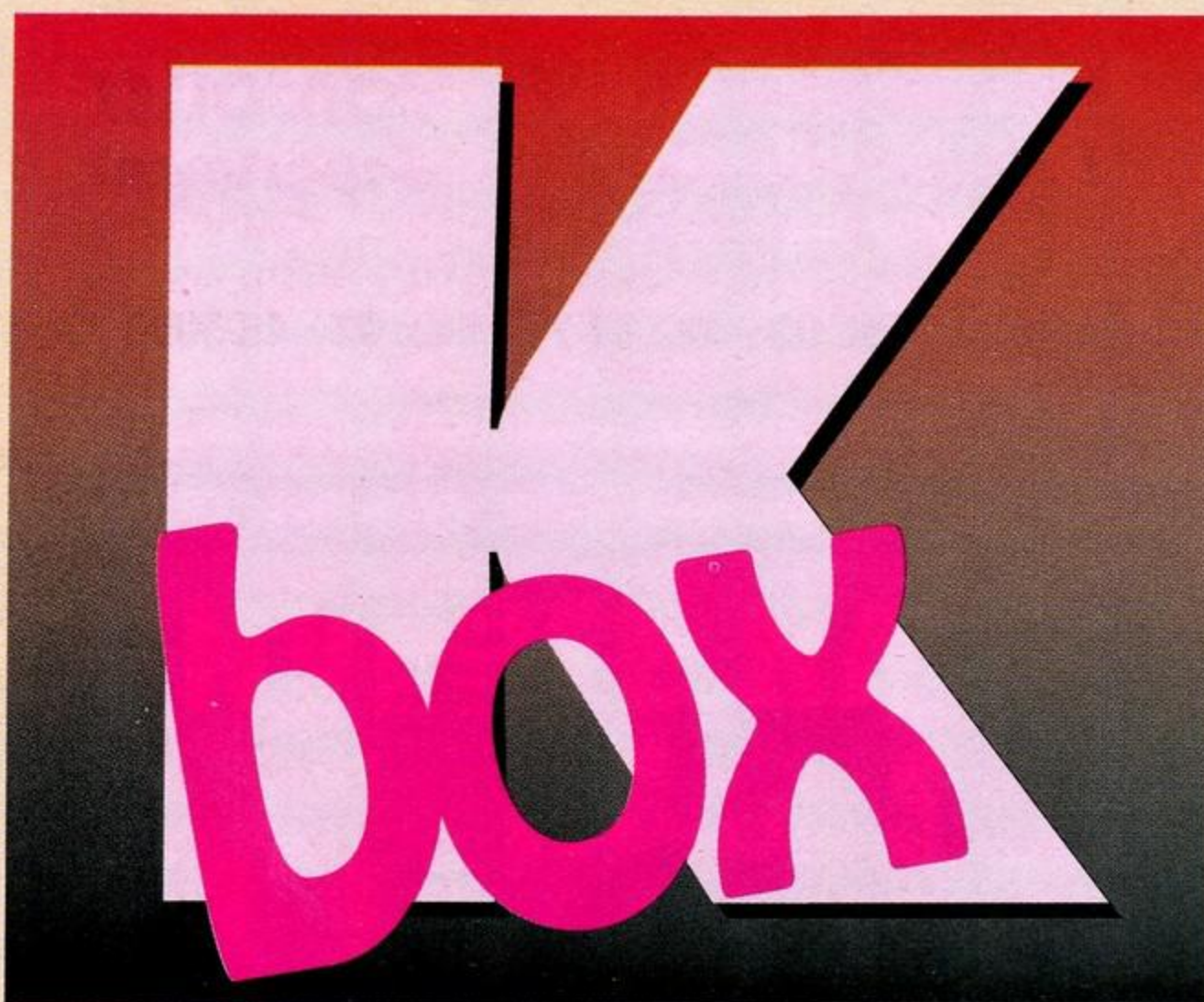
Titolo	Prezzo
1942 Air Pacific War	118.000
Aladdin	88.000
Armored Fist	98.000
Battle Chess	29.900
Chaos Engine	78.000
Dawn Patrol	105.000
Delta V	105.000
Descent	88.000
Doom II	79.900
Dreamweb	105.000
Dune	48.000
FIFA int Soccer	85.000
Footboll Glory	85.000
Frontier First Encounter	95.000
Guilty	99.000
Indiana Jones Fate of Atlantis	49.900
Indycar Racing	98.000
Indycar Track I - Circuits	38.000
Indycar Track II - Paint Kit	48.000
International Tennis	75.000
Jack Nicklaus Golf	48.000
Lemmings New World	118.000
LHX Attack Chopper	29.900
Lion King - Re Leone	85.000
Mortal Kombat	78.000
Nascar Racing	99.000
Nascar Circuits	Telefonare
Power Drive	78.000
Rampart	29.900
Sam & Max (ita)	128.000
Sim City	49.900
Simcity 2000	128.000
Super Karts	118.000
TFX	118.000
Theme Park	118.000
Tie Fighter	99.000
Tie Defender of Empire	99.000
Tornado & Desert Storm	108.000
Transport Tycoon	84.000
UFO (Italiano)	89.000
World Cup USA 94	88.000
X - Wing	Telefonare
X - Wing Livelli Suppl.	Telefonare

ADULTS CD

Titolo	Prezzo
101 Sex Position 1 or 2	85.000
3 D Darling	69.000
Adult Almanac	119.000
After Dark Trilogy	89.000
Amorous Asian Girls	79.000
Asian Invasion	79.000
Asian Ladies	69.000
Best of Vivid	89.0000
Bodacious Beauties	69.000
Buttman's European Vac	99.000
Cat & Mouse	109.000
College Girls	59.000
Cream de la Cream	79.000
Debbie Does Dallas	69.000
Devil in Mr. Jones	59.000
Dream Girls	69.000
Dream Machines	109.000
Electro Sex	99.000
Fantasy Interactive	89.000
Fao 2 or 3	55.000
Fao Gold 2 or 3	79.000
Fao Platinum	89.000
Forbidden Pleasures	79.000
Girls, Girls, Girls	55.000
Hidden Obsession	55.000
Hotter Heaven	79.000
Insatiable	69.000
Interactive Sampler	19.000
Legend of Kamasutra	69.000
Legend of Porn II	55.000
Max Hardcore Anal	69.000
Neuro Dancer	Telefonare
New Wave of Hookers	69.000
Penthouse II	Telefonare
Penthouse Interactive	Telefonare
Princess of Persia	69.000
Sakura	29.000
Scissors n Stone	99.000
Toys not...Boys	59.000
Virtual Vixens	Telefonare
Wicked Interactive	109.000

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
PREZZI DEL SOFTWARE IVA INCLUSA

Tel. 02 - 42 300 10

Prezzi IVA compresa (se non indicato diversamente). Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesilandia - Milano

Bene, le vacanze sono ormai terminate e mi sento in piena forma per ricominciare un duro anno di redazione... Sono abbronzatissima e caricatissima al contrario del nostro caro Cyber Master che ha un pessimo colorito: verde bottiglia, forse sarà per la sua struttura bionico-tentacolare, oppure più semplicemente perché i redattori cybernetici al sole si ossidano...

UNA PICCOLA PRECISAZIONE...

Spett. le redazione di K
ho letto sul numero 74 di K la lettera di Antonio Farina.
Rispetto a lui io sono più fortunato, anche se ho solo 14 anni possiedo già un Pentium 90 con 8Mb di RAM, scheda SVGA, scheda audio e CD-ROM.
Sono riuscito a trovare la voglia di scrivere soprattutto per puntualizzare una cosa, cioè che SIMCITY 2000 parte anche con solo 4Mb di RAM, ad esempio io l'ho fatto partire ad un mio amico che ha un 486 DX-33 con 4Mb il gioco.
Questo infatti richiede tutti e 4 i Mb di RAM e durante l'avvio, se il sistema è configurato per sfruttare gli UMB, vengono caricati i driver HIMEM.SYS e EMM386.EXE.
Per superare l'inconveniente basta creare un disco di boot in cui si carichino soltanto i driver per la scheda audio, per la scheda video e per il mouse, omettendo, appunto, HIMEM ed EMM 386 e, per esempio, il driver per la tastiera italiana,
che nel gioco non ha un'importanza rilevante.
Sempre per puntualizzare una cosa volevo far notare a Voi e a Mauro Morsiani (uno dei premiati del concorso redattore) che lo stesso vale anche per TIE FIGHTER.
Nel suo articolo scrive che con il Double Space il gioco non gira.
Questo non è per niente vero; perché se la compressione del disco è stata effettuata da lui, si ricorderà che il nome del file del programma è Dblspace.exe e che quindi il riferimento nel CONFIG.SYS è al file Dblspace: basta eliminare su di un disco di boot il riferimento al file e il gioco, se non è caricato sul disco compresso, girerà senza problemi.
Infine vorrei fare una piccola precisazione, mi piacerebbe difatti poter vedere, come in altre riviste, una pagina contenente le immagini dei redattori e a fianco una piccola descrizione sul loro carattere.
Finalmente così potremmo vedere tutti i vostri volti e farci un'idea ancora più precisa su chi ogni mese contribuisce alla stesura della Vostra mitica rivista.

Emanuele Noro - Vicenza

Stramitico Emanuele, ti meriti proprio uno "smackkone" ovvero un grosso, grosso bacio per la competenza dimostrata.
Davvero bravo, devo dire che con il bagaglio tecnico che ti ritrovi potresti gestire con molta disinvoltura la rubrica usurpata da quel pallone gonfiato del Cyber Master, inoltre credo che sicuramente saresti più carino (del resto tutti coloro che conoscono il personalino del "Cyber" potranno convenire con me che non si tratta di una cosa poi così difficile!).
Per quanto riguarda i volti degli sciagurati che contribuiscono alla realizzazione della "nostra" mitica rivista, certo, sarebbe bello pubblicarli in una foto di gruppo, e chissà che prima o poi non finiamo davvero per farlo, tuttavia a causa delle lunghe nottate trascorse in redazione hanno un'aspetto terribile, stanno perdendo le loro sembianze umane per trasformarsi in creature cybernetiche in grado di emettere solo poche parole: "Presto-bisogna-chiudere-il-giornale".
Insomma, un inferno! L'unica che si mantiene veramente in forma sono io...

MA DOVE SONO FINITI GLI SCREEN - SAVER?

Dolcissima Silvia,
Sono un tuo grandissimo fan, anche se non ti conosco personalmente ma solo attraverso le pagine della mitica rubrica del K-BOX. Vorrei innanzitutto farti i miei personalissimi complimenti per come gestisci una rubrica solitamente in pugno a personaggi grezzi, e senza scrupoli, veri e propri pirati del mondo informatico (beh, sto scherzando). Però con il tuo avvento hai portato una ventata di gentilezza e di garbo che davvero mancava...
Vabbé basta con i complimenti e veniamo alle critiche: che fine hanno fatto gli Screen Saver promessi ai 50 vincitori del redattore stellare? Io sono uno di quei "poveri disgraziati" che dopo aver lungamente esultato per aver visto il proprio nome scritto nell'elenco dei vincitori, non ha mai ricevuto la tanto agognata scatola! Ho passato mesi e mesi vagando fino alla casella della posta in trepidante attesa tornando con la solita delusione dipinta sul volto.
Insomma me lo date o non 'sto benedetto screen saver?
O devo venire direttamente in redazione per far valere i miei diritti? Tanti complimenti per la rivista: continuate così, siete forti.

Giampaolo Rendi - Milano

Allora, caro Giampaolo, probabilmente in questo momento, mentre stai leggendo il K-BOX sei già uno dei felice possessori dello Screen Saver della LucasArts.
Il fatto è che abbiamo fatto due spedizioni distinte. I primi 25 Screen Saver sono partiti quasi subito, pochi giorni dopo la pubblicazione della lista dei vincitori, gli altri sono partiti...
Pochi giorni fa! Insomma, i primi venti fortunati lettori hanno ricevuto la confezione infiocchettata in tempo record e ci hanno sommerso di sentiti ringraziamenti... gli altri ci hanno sommerso di insulti! Scherzi a parte, finalmente la saga del "Redattore Stellare" si è felicemente conclusa e tutte le confezioni sono state spedite e dovrebbero essere giunte a destinazione...
A questo punto non ci resta che tuffarci in un nuovo concorso, perché la vita senza concorsi che vita è?

SOLUZIONI, SOLUZIONI, SOLUZIONI.

Affascinante Silvia,
voglio fare i complimenti a te e a tutta la redazione per lo storico numero di agosto, pieno zeppo di soluzioni alcune delle quali davvero storiche: come ad esempio il primo Kyrandia e i primi due episodi di Alone in the Dark. Non immaginate la mia gioia nell'aver trovato prima in edicola K, sapete com'è, ad agosto ero abituato a rileggermi il numero di luglio e ad aspettare impaziente l'uscita del numero di settembre, quello del nuovo anno. Già perché, per chi come me va ancora a scuola, settembre è veramente l'inizio di un nuovo anno, assai più di quanto non lo sia quello solare. Ma comunque veniamo al sodo. Pur rinnovando i complimenti per il fantastico numero speciale devo, ahimé, rammaricarmi per non aver trovato tra le tante soluzioni quella di Innocent Until Caught. Pensavo che dopo la pubblicazione del recente T.N.T. di Guilty, fosse interessante riproporre anche la soluzione del primo capitolo della serie.
E poi io sono un convinto ammiratore di Jack T. Ladd...

Simone Sterpi - Acerra

Beh, innanzitutto ti ringrazio per i numerosi complimenti per il numero di agosto, che ti dirò, è piaciuto parecchio anche alla sottoscritta. L'idea era quella di mettere insieme una guida pratica alle soluzioni che riuscisse a coprire non tutto lo scibile videoludico, ma almeno una parte di esso. Per orientarci nella scelta dei titoli abbiamo deciso un pò d'istinto (diversamente sarebbe stato davvero molto difficile); naturalmente all'unanimità abbiamo inserito quei cinque o sei titoli storici che ci richiedono ogni giovedì quando c'è l'ormai consueta "hot-line" e che quindi crediamo abbiano fatto la felicità di molti lettori. Per il resto ripeto, abbiamo improvvisato. Credo comunque che nel complesso siamo riusciti a dare una panoramica di soluzioni piuttosto vasta ed esauriente. Per quanto riguarda "tutto quello che ci sarebbe piaciuto mettere, ma che purtroppo è rimasto fuori", beh, cercheremo di rimediare strada facendo, magari inserendo tra i T.N.T. nuovissimi, qualche vecchia soluzione, come del resto stiamo già facendo da qualche tempo a questa parte, ricordando Indiana "Jones and the Fate of Atlantis" e "Hand of Fate", tanto per fare due nomi. Nel tuo caso specifico, sei stato particolarmente fortunato, infatti il mitico Jack ha trovato spazio proprio in questo numero...
Meglio di così!
Baciotti!

CD 32 DOVE SEI FINITA?

Spett.le redazione di K,
Sono un ragazzo appassionato di videogiochi. Finora il mio divertimento videoludico si è basato sui sistemi "Amiga".
Purtroppo da un po' di tempo sto notando che non state più recensendo giochi o programmi per la console CD32, della quale sono possessore.
Allora vi chiedo: è possibile recensire almeno un gioco a numero per questa console che per me merita il massimo rispetto essendo stata la prima con CD a 32 bit. Insomma, non voglio assistere alla sua morte definitiva perché, oltre al fatto che non ho pecunia per cambiarla, mi dispiacerebbe abbandonare i sistemi di una società che è stata tra le prime a far divertire i ragazzi e che ha fatto la storia del divertimento videoludico.
Quindi vi prego ancora di avere un occhio di riguardo per la CD32 che , tra le altre cose, è presente anche nella vostra rivista (sto parlando della lista in copertina). Per tutto il resto non posso che farvi i miei complimenti perché è davvero una "K-Rivista".

Andrea Tirimacco - "Microcosmico" Sulmona (AQ)

Caro microcosmico, hai proprio ragione. In effetti ultimamente non abbiamo recensito molti giochi per CD32, un po' perché non è che siano usciti molti titoli interessanti, un po' perché letteralmente sommersi da decine di CD-ROM per PC, che stanno diventando il vero fenomeno preponderante del mondo videoludico targato anni '90.
Che fare? Forse anche inconsapevolmente abbiamo finito per dare troppo spazio ai CD-ROM per PC, ma il vero problema è che il dischetto argentato per IBM e compatibili sembra rappresentare in questo momento il maggior motivo di interesse sia per i giocatori che per le case produttrici.
Proprio in virtù delle grandi possibilità che offre in termini di sviluppo di giochi sempre più mirabolanti graficamente.
Ci troviamo un po' di fronte a un bivio...
Forse ben presto il divertimento su CD dovrà essere scorporato da tutto il resto e avere un proprio spazio. Forse le altre utenze di videogiocatori si ridurranno numericamente fino ad un numero inconsistente, convertendosi alle esigenze del mercato... chissà!
Per il momento possiamo solo stare ad osservare e per quanto riguarda l'utenza Amiga, e i possessori di console CD32 e anche 3DO e via dicendo, posso solo promettere che cercheremo di tenerli sempre in grande considerazione.
Continua a seguirci fiducioso.

DOVE POSSO VEDERTI?

Cara Silvia...
Sono perdutamente innamorato di te.
Sei diventata una specie di ossessione. Un giorno ti immagino bionda e statuaria come Valeria Marini, un altro giorno bruna e sofisticata come Carol Alt. Accidenti, si può sapere che aspetto hai? Avevi promesso di pubblicare una tua foto e poi più niente...
In qualità di tuo primo aspirante fidanzato ritengo che questo tuo atteggiamento sia intollerabile...
Una supplica: dov'è che posso vederti per fare la tua conoscenza, per dare un volto alla persona che ormai da mesi ci tiene compagnia con la pagina della posta...

Maurizo Salmon - Pistoia

Dunque, caro Maurizio, la tua lettera è in realtà la punta di un grosso iceberg. Infatti sono moltissimi i lettori che mi faxano e mi scrivono professando per scherzo, oppure con un pizzico di convinzione il loro amore nei miei confronti. Che dire? Principalmente che sono mòlto ma mòlto ma mòlto lusingata, come direbbe Albanese, però non posso certo impegnarmi con qualche centinaio di lettori... Ma ci pensate se dovessi conoscere tutti i loro genitori? Beh, a parte gli scherzi, generalmente questo tipo di lettere non le pubblico perché rischierebbero di conferire alla rivista un tono da settimanale scandalistico che non le compete. Rimangono però in un cassetto della mia scrivania a testimoniare il grande affetto con cui i lettori mi circondano. Insomma, questa è la prima e l'ultima volta che pubblico una lettera di questo tipo, che concedo un po' di spazio alle frivolezze. Già nel prossimo numero mi ritroverete autoritaria e competente (si spera). Per quanto riguarda invece le possibilità di incontro, io non capito quasi mai dalle parti di Pistoia, anche se mi capita di frequentare le spiagge di Donoratico in quel di Livorno. Quindi se proprio ci tieni ad incontrarmi ti consiglio non tanto di percorrere la "battigia" urlando a squarciagola: "Silviaaaaa!", quanto di partecipare a qualcuna delle grosse fiere che costellano il mondo dell'informatica: lì corri davvero il rischio di incontrarmi!

E SE UNO NON C'HA IL CD ROM?

Bellissima Silvia (dico male?).
Con grande sorpresa nel numero di Luglio ho trovato un CD-ROM in regalo! C'è tuttavia un piccolo particolare: io non posseggo un lettore CD-ROM perciò posso solo riporre il vostro dischetto argentato in fondo ad un cassetto nella speranza di poterlo un giorno vedere, ovvero quando le mie finanze (scarse) mi permetteranno l'acquisto di un nuovo Pc con lettore Cd-ROM incluso. Proprio per questo mi domando io: ma non era meglio regalare un floppy, o qualcosa che fosse utilizzabile da tutti i lettori? Perché proprio un CD-ROM che, sic, non posso vedere? Nella speranza di trovare nei prossimi numeri qualche altro omaggio finalmente sfruttabile, ti mando un grosso bacio!

Emanuele Speranza - Castellanza

E va beh... ma allora ditelo che non siete mai contenti! Ma come? Ti regaliamo un CD-ROM senza farti pagare una liretta in più, e trovi anche il coraggio di lamentarti? Davvero non è possibile, mi sembra un episodio de: "Ai confini della Realtà"! Tieni presente che anche se non ci fosse stato alcun Cd avresti pagato comunque lo stesso prezzo per la rivista, perciò ci hai comunque guadagnato qualcosa, anche perché prima o poi ti capiterà di cambiare il computer con uno nuovo dotato di lettore di CD-ROM e allora potrai rispolverare il nostro omaggio. Comunque non preoccuparti, l'idea di mettere un CD-ROM non è stata determinata dall'intento di privilegiare solo i possessori di lettore CD a scapito degli altri, ma dal fatto che la demo di The Last Dynasty era disponibile solo su CD-ROM. Del resto se avessimo messo un floppy per PC di qualche altro gioco avremmo comunque scontentato i possessori di Amiga, e via dicendo. Comunque non disperare, vedrai che presto, anzi prestissimo, troverai qualche altro "gadget" di tuo gradimento: questa è una cosa di cui sono piuttosto sicura...

LA GRANDE FAMIGLIA DI K

Adorabile Silvia,
mi piacerebbe davvero tantissimo fare il giornalista e in particolare specializzarmi nel settore videogiochi. Il mio sogno nel cassetto, e in tutti gli altri scomparti della credenza di casa mia, è quello di entrare a far parte un giorno della grande famiglia di K!
Dammi qualche consiglio per riuscire in questa impresa epica, te ne prego!

Luigi Garavaglia - Bra

Mi chiedi veramente una cosa molto complessa! Se hai la passione per il giornalismo e ardi dalla voglia di scrivere righe e righe spesso sottopagate, soprattutto all'inizio, ti consiglio di gettarti a testa bassa e bussare alla porta di tutte le redazioni che ti interessano. Riceverai una valanga di: "No, grazie", incluso il nostro che al momento siamo con l'organico al completo, però insistendo vedrai che qualche collaborazioncina riuscirai a portarla a casa.
A quel punto dipenderà da te: se sei bravo, hai grinta e non ti lasci deprimere dai risultati negativi, allora probabilmente riuscirai anche a farti strada in questo affascinante mestiere. A parte questi consigli che ti avranno già dato in duemila, te ne voglio dare uno tutto mio: nella tua lettera mi dicevi del desiderio di specializzarti nel settore dei videogiochi, beh, secondo me devi invece cercare di sviluppare il maggior numero possibile di interessi giornalistici. Perché può darsi che la tua carriera inizi in una redazione di videogiochi e poi si evolva magari in un quotidiano prestigioso... l'importante è non precludersi a priori alcuna possibilità. Ci siamo capiti?
Un grosso kiss!

CYBER MASTER

Le vacanze sono ormai finite e al mio ritorno, orrore, ho scoperto che il mio spazio era stato ridotto ad una sola pagina a causa della pubblicità. Mah... mi domando perché Silvia continui ad avere le consuete tre pagine, non sarà perché lei porta la minigonna ed io no? In attesa di risolvere questo dilemma vi saluto e vi prometto future cyberiscosse!

Cyber Master

Full Throttle

Super fantasmagorico ecc. ecc. Cyber Master
E' da molto tempo che voglio acquistare il fantastico Full Throttle. Dici che funziona, senza rallentamenti vari, sul mio 486DX2/66, 12 MB RAM, SVGA 32Bit, VESA Local bus, Sound Blaster Pro 2, CD-ROM con Tranfer rate di 150 Kb/sec ed un HD da 540 MB? Il mio CD-ROM è a singola o a doppia velocità? Faccio bene a comprare questo gioco?
Francesco Barbieri - Trescore Cremasco (CR)

Vai tranquillo, caro Francesco, il tuo impianto è ottimale, per gustarsi appieno lo splendido capolavoro della Lucas senza troppi rallentamenti!
Per quanto concerne, invece, il tuo CD-ROM, è a doppia velocità.
Tieni presente che Full Throttle è comunque un grandissimo gioco, su K si è meritato un bel 980, però già che hai aspettato fino ad ora, ti consiglio di attendere la versione doppiata in italiano che, se non è già uscita nel momento in cui mi stai leggendo, dovrebbe essere imminente!

Actua Fighter

Virtualissimo Cyber Master, ti scrivo per chiederti se uscirà mai, che tu sappia, Virtua Fighter per PC.
Ah?! Mi faresti un altro piccolo favore? Potresti chiedere in redazione di scrivere come si ottengono i vari "texture mapping", "light sourcing" e "gouraud shading". Te ne sarei eternamente grato (come ai giornalisti di K)!
Andrea Magitteri - Como

Attualmente non sono in grado di dirti se Virtua Fighter giungerà su PC. Comunque puoi consolarti giocando il primo vero picchiaduro per PC, ovvero FX Fighter, già disponibile e, come ti sarai accorto leggendo la recensione, di grande giocabilità.
Per quanto riguarda il "glossario del giornalista elettronico" che è più o meno quello che mi stai chiedendo, ci stiamo facendo un pensierino...

Una gabolina please

Immenso Cyber Master
sto letteralmente impazzendo con X-Wing, non riesco a completare le missioni, i nemici hanno la pessima abitudine di disintegrare il mio caccia e rischiarare i bui abissi siderali con una cascata di fuochi d'artificio.
Ti prego, dammi un gabola per diventare invincibile... non ne posso più!
Alessandro Cortoni - Caserta

Sei fortunato! Ho proprio la gabolina che fa per te! Mentre stai volando con il tuo caccia, digita la parola WIN, avrai schermi di protezione ad energia illimitata e munizioni senza fine!

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

L'Edicola C.T.O.

NON È IN VENDITA IN EDICOLA

IN ESCLUSIVA DAI RIVENDITORI C.T.O.

C.T.O S.p.a. 40069 - ZOLA PREDOSA (BO) - Tel. 051/6167711

EDIZIONE SETTEMBRE 1995

ASSEDIATI I CLUB DEI TIFOSI C.T.O.

RIVENDITORI AUTORIZZATI

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA **TORINO** • **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 179b • **AMERICAN'S GAMES** V. Sacchi 26b • **AUCHAN** C.so Romania 460 • **COMPUTER DISCOUNT TORINO** C.so Einaudi 8 - V. Lanzo 15 • **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 BissC.R.E. Lungodore Napoli 62e • **EVOLUZIONE COMPUTER** C.so Francia 11 Bis/c • **METRO PIEMONTE** V. Veronese 205 • **OFFICINA MULTIMEDIALE** V. Po 43/d • **PLAY GAME SHOP** V. C. Alberto 39e • **QUEEN COMPUTER SHOP** C.so Dante 2 • **TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381 • **COMPUTER CENTER** V. Caccia 78 Ang. Vicolo Legnano CASALE MONFERRATO (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V. Po 22/a CHIVASSO (TO) • **ALEX SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **EUROMERCATO** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **SENDEL COMPUTER** Str. della Pronda 98 GRUGLIASCO (TO) • **MIRAST** V. Palestro 62 IVREA (TO) • **METRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO) • COMPUTER WORK V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V. Torino 13/c ROLETTO (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V. Italia 94 SETTIMO TORINESE (TO) • **COMPUTER MANIA** V. Vochieri 107 ALESSANDRIA • **DELTALINE COMPUTER** V. dei Guasco 121 ALESSANDRIA • **TERABYTE** P.zza Don Ezio Vitale 8/9 VALENZA (AL) • **CAMELOT** V. Micca 33 BIELLA • **HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA • **THE NEXT WORLD** V. Cottolengo 5 BIELLA • **ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 CUNEO • **ALBA UFFICIO** C.so Piave 6b ALBA (CN) • **COMPUTER DISCOUNT NOVARA** V. Biglieri 4/m NOVARA • **K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA • **PENATI** V. Mattei 49 NOVARA • **RISPARMIONE** S.S. 229 Km. 22 SUNO (NO) • **ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO) • **TELEMATICA SYSTEM** V. Canna 6 VERBANIA INTRA (NO) • **MEGA-LO MANIA** V. Ferraris 90 VERCELLI • **BEST RECORD** V. de Tiller 68 AOSTA • **BRUNO TEX 2** Loc. America 135/139 QUART (AO) **LOMBARDIA** **MILANO** • **AG INFORMATICA** V. Silva 49 • **BCS** V. Montegani 11 • **BRICOMPUTER** V. Palmieri 25 • COSI L.go Augusto • **EDS** C.so Porta Ticinese 44 • **GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 64 • **G. RICORDI** Gall. Vit. Emanuele • **HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3 • **I BELEE** V. Lorenteggio 22/24 • **JOYSTICK FUN** V.le Lorenteggio 38 • **LU.MEN** V. Sta Manica 3 • **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 • **MONDADORI INFORMATICA** C.so Porta Vittoria 51 • **NEWEL** V. Mac Mahon 75 • **NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14 • **NOVIDEA** V. Leoncavallo 15 • **PC POINT** V.le Monza 48 • **PC POINT 3** C. Comm.le BONOLA • **PERGIOCO** V. S. Prospero 1 • **PERGIOCO** V. Aldrovandi ang. V. Plinio • **RIVOLA** V. Vitruvio 43 • **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 • **TC CENTRO** Gall. Corsia Servi 11 • **VIRGIN RETAIL** P.zza Duomo 8 • **VIRTUALI** V. Rasori 18 • **VIRTUDO** V. Fiamma 6 • VOBIS V. Broggi 13 • **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 • **COMPUTER SHOP** V. Cairoli 8 ABBIATEGRASSO (MI) • **SICURDATA COMMUNICATIONS** V. Mazzini 113 ABBIATEGRASSO (MI) • **GALIMBERTI** V. Naz. dei Giovi 28/36 BARLASSINA (MI) • **EUROMERCATO** Strada Prov.le 208 Km.2 CARUGATE (MI) • **METRO CEB** V. Croce Nuova Str. Vigev. CESANO BOSCONE (MI) • **NOVIDEA** V. Matteotti 5 CESANO MADERNO (MI) • **METRO LOMBARDA** V. Gazzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) • **PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI) • **ARIVIVIS** P.zza I Maggio 13 CORSICO (MI) • **MICROMIX** V.le Italia 23/ 25 CORSICO (MI) • **ARCA** V. Trieste 13 GORGONZOLA (MI) • **INFOTECA** V. Saronnese 16 LEGNANO (MI) • **NOVIDEA** V. Roma 24 LENTATE S/SEVESO (MI) • **CI e BI** V. G. Rossa 8 LODI (MI) • **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) • **PC POINT DUE** V. Borgazzi 30 e MONZA (MI) • **PREMIERE** V. Pennati 17 MONZA (MI) • **SERDATA** S. S. Sempione 22 NERVIANO (MI) • **IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI) • **DIEN NAU** V. Garibaldi 99 RHO (MI) • **THESI** V. Stoppani 9 RHO (MI) • **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI) • **AUCHAN** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI) • **EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI) • **TERZA GENERAZIONE** V. L. da Vinci 157 TREZZANO S/N (MI) • **TUTTO UFFICIO** V. Quarto 10 TREZZO DIADDA (MI) • **HIGH FIDELITY** P.zza Volta 6 VAREDO (MI) • **KING GAME'S** P.zza Unità d'Italia 3e VIMERCATE (MI) • **MISTER BIT** Gall. Città Mercato VIMODRONE (MI) • **COMPUTER SERVICE** V. Corridoni 2b BERGAMO • **MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO • **PLUG E PLAY** V. S. Caterina 88a BERGAMO • **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO • **VIDEO ONLINE** V. XX Settembre 94 BERGAMO • **MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG) • **DIMENSIONE UFFICIO** V. Monte Svello 12a BRESCIA • **MASTER INFORMATICA** V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA • **METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA • **PIERROT LUNAIRE** V. Cremona 150 BRESCIA • **TC CENTRO** V. Malta 12 BRESCIA • **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Masia 16/18 COMO • **GALIMBERTI** V. Paoli 47a COMO • **IL COMPUTER DI FERRARI** V. Indipendenza 88/90 COMO • **VIDEO ISLAND** V. Morazzone 13 COMO • **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO) • **NOVIDEA** C.so Martiri Liberazione 152/a LECCO (CO) • **MEDIA WORLD** V.le Lombardia 6 MIRABELLO DI CANTU' (CO) • **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g CREMONA • **MONDO COMPUTER** C. Comm.le CREMONA 2 V. Berlinguer GATESCO P.D. (CR) • **FU.SE.CO.** V. della Macina PESCAROLO (CR) • **MEGABYTE 4** V. Frattini 19 MANTOVA • **R.G.B. COMPUTERS** V. Gnutti 38 CASTIGLIONE STIVIERE (MN) • **ASSITEC** V. Trieste 97 a/b PAVIA • **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1 b PAVIA • **SENNA** V. Calchi 5 PAVIA • **MEDIA WORLD** C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV) • **ALPHABETA** C.so Milano 13 VIGEVANO (PV) • **COMPUTER ON LINE** V. Boldrini 2 Ang. C.so della Repubblica VIGEVANO (PV) • **MULTIMEDIA BY EDI SOFT SYSTEM** C.so Novara 22 VIGEVANO (PV) • **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a SONDRIO • **MAGIC SCREEN** V. Faboni 18 MORBEGNO (SO) • **FLOPPY** V. Morazzone 2-V. Carrobio 13 VARESE • **MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • **INFORMATICA AMICA** V. Battisti 3/bis S.S. Varesina Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA) • **MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) • **VIDEOLINE** V. Carcano 12/14 SARONNO (VA) **TRIVENETO** **VENEZIA** • **CSS COMPUTER SUPPORT SHOP** C. Comm.le VALLE CENTER MARCON • **SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Mattei 1 C. Comm.le VALLE CENTER MARCON • **SARTORELLO** V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **AUCHAN** V. Don Tosato (V. Biella) MESTRE (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE) • **METRO VENETO** S.S. Romea MESTRE (VE) • **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) • **TREKILOWATT** V. Felisati MESTRE (VE) • **SAVING BY GUERRA COMPUTER** V. Gramsci 52 MIRANO (VE) • **SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **COMPUMANIA** V. Leoni 32 PADOVA • **COMPUTER DISCOUNT** V. Giotto 29 PADOVA • **COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 C. Comm.le GIOTTO PADOVA • **DATA BIT** V. Belzoni 120 PADOVA • **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA • **COMPUTER POINT** Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD) • **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) • **CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R. Margherita 7/9 ROVIGO • **CENTRO PRODOTTI TECNICI** V. della Cooperazione 37 BORSEA (RO) • **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO • **COMPUTER SHOP** V. Europa C. Comm.le I GIARDINI DEL SOLE CASTELFRANCO VENETO (TV) • **MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • **COMPUGAMES** C.so Cavour 5a VERONA • **GUERRA COMPUTER** V. XX Settembre 48 VERONA • **MEGABYTE** 3 V. XX Settembre 18 VERONA • **METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA • **POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10 VERONA • **COMPUTER POINT** V. de Gasperi 98a BUSSOLENGO (VR) • **JURIS INFORMATICA** V. Bernini 25 LEGNAGO (VR) • **MULTIPOWER** V. degli Arusnati 3/g PARONA DI VALPOLICELLA (VR) • **EFFEGI COMPUTER** V. Bellitalia 43/a PESCHIERA DEL GARDA (VR) • **COMPUTERS CENTER** V. Cantore 26 VILLAFRANCA (VR) • **CASH** V.le Trieste 427 VICENZA • **CONSOLE SHOP** Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA • **GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice 152 VICENZA • **HAL** V.le Anconetta 119 VICENZA • **MEGABYTE 5** Contrà Mure Porta Nova 26 VICENZA • **OTC** V. Divis. Folgore 24 VICENZA • **OTC** V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) • **GUERRA COMPUTER MONTECCHIO** V.le Trieste 84 MONTECCHIO MAGGIORE (VI) • **TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI) • **CSS COMPUTER SUPPORT SHOP** V. Pola 20 C. Comm.le LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **ECHOS** V. Pola 20 C. Comm.le LE PIRAMIDI TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **SYNERGY** V.le Trento 150/ 152 VALDAGNO (VI) TRENTO • COMPUTER DISCOUNT L.go Sauro 6 • **CRONST** V. Galilei 25 • **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 • **INFO POINT** V. S. Caterina 84 ARCO (TN) • **MUSIC CENTER** V. Bepi Todesca 14/1 GARDOLO (TN) • **AL RISPARMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) • **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a BOLZANO • **METRO DOLOMITI** V. Volta 8 BOLZANO • **MICROSTORE** V. Piave 24/b BOLZANO • **ONLY CD-ROM** V. Carducci 11 MERANO (BZ) • **PIANETA VIDEO** V. Parrocchia 2 MERANO (BZ) TRIESTE • **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 • **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a • **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 • **UNIVERSALTECNICA** V. Carducci 4 • **VIDEOLANDGAMES** V. Rismondo 4sRADIO AMULIA L.go Amulia 2 MUGGIA (TS) • **EL COM SHOP** V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) • **SME** V. Bixio 3 ZOPPOLA (PN) • **MOFERT** 5 V. Leopardi 24 UDINE • **MICHIELI** V.le Ungheria 60 UDINE • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le ALPE ADRIA CASACCO (UD) • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le CITTA' FIERA V. Cotonificio 22 MARTIGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** **BOLOGNA** • **RED & BLACK** V. le Monte Sabotino, 1e CARPI (MO) • **SILMAR** V. le Carducci, 34 CARPI (MO) • **BRAIN PUMP** V. Timavo 7b • **CARTOLERIA PORTANOVA** V. Portanova 18/a • **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73 c/d-V. Indipendenza 66-V. Lombardi 43-V. S. Stefano 30/2 • **COMET** V. Michelino 105 • **COMPUTER DISCOUNT BOLOGNA** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • **COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Emilia Ponente 56 • **MONDADORI INFORMATICA** Gall. Falcone e Borsellino 24 a/b • **PLAYMAKER** V. degli Ortolani 34 • **CENTRO STILE BUDRIO** V. Tubertini 2 BUDRIO (BO) • **GUERRA COMPUTER** V. Scarlatti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **NONSOLOSOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **VILLE 92** SHOPVILLE GRAN RENO V. Bazzanese 88 Int.33 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO) • **HARD & SOFT SERVICE-CITTA' COMPUTER** V. Carducci 37 IMOLA (BO) • **SPAZIO BIT** P.zza Codronchi 1 a IMOLA (BO) • **VIRTUAL SHOP** V.le A. Costa 8/a IMOLA (BO) • **NONSOLOSOFTWARE** V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • **MASTER** V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO) • **IL RISVEGLIO** V. Tosarelli 179 VILLANOVA (BO) • **C.R. SYSTEM** V. Garibaldi 35a ZOLA PREDOSA (BO) • **BUSINESS POINT** V. Bologna 108/110-V. Mayr 85 FERRARA • **CEMM** V. Ravenna 145/153 FERRARA • **COMET** V. Bologna 475 FERRARA • **COMPUTER DISCOUNT FERRARA** V. Bologna 53 FERRARA • **DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop IL CASTELLO V. Negri 7 FERRARA • **SOFT GALLERY** V. Mortara 60b FERRARA • **COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI' • **NERI PUNTO GAMES** P.zzale Vittoria 13 FORLI' • **NOVA COMPUTER** V. Isotta 27 CATTOLICA (FO) • **HANGAR T1** V.le Marconi 355 CESENA (FO) • **HANGAR T2** V. Savio 252 CESENA (FO) • **MEDIA WORLD** P.zzale Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **VISERBA COMPUTER SERVICE** V. Dati 99/b VISERBA DI RIMINI (FO) • **CHECK COMPUTER** Strada S.Faustino 6/8 MODENA • **COMPUTER DISCOUNT MODENA** V.le Gramsci 263/265 MODENA • **DIMENSIONE INFORMATICA** Ipercoop I PORTALI V. dello Sport 50 MODENA • **IL PIANETA** Strada Morane 500 MODENA • **NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 MODENA • **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 C.Comm.le I PORTALI V.le dello Sport 50/ 22 MODENA • **VOBIS MICROCOMPUTER** P.zza Garibaldi 14 CARPI (MO) • **DOM INFORMATICA** V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) • **COMET** V.le Circonvallazione Est 13 MIRANDOLA (MO) • **MICROINFORMATICA** V. Tien an Men 15 SASSUOLO (MO) • **WORLD GAMES** V. Cavallotti 139/9 SASSUOLO (MO) • **BLUE** C.Comm.le CENTRO TORRI V. S. Leonardo 69a int. 42 PARMA • **COMPUTER DISCOUNT PARMA** V. Trento 1d PARMA • **CD-ROM MULTIMEDIA** Str. N. Bixio 135 a/b PARMA • **METRO PARMA** V. Mantova PARMA • **PAC-MAN** V. Pacciaudi 2/e PARMA • **ZANICHELLI** V. Casa 6 PARMA • **ZETA INFORMATICA** V. Emilio Lepido 8c PARMA • **POLARIS INFORMATICA** V.le Martiri della Libertà 32 FIDENZA (PR) • **2L COMPUTERS** V. Stradone Fornese 2 PIACENZA • **ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 PIACENZA • **COMPUTER HOUSE** V. Trieste 134 RAVENNA • **PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA • **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 - V. Cattaneo 4 RAVENNA • **PC PROFESSIONAL COMPUTER** V. Bettisi 4 FAENZA (RA) • **ELECTRON INFORMATICA** V. F.lli Cortesi 17/19 LUGO (RA) • **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c-V. Kennedy 15t REGGIO EMILIA • **COMPUTER DISCOUNT REGGIO EMILIA** V. E. Ospizio 52ab REGGIO EMILIA • **ETA BETA** C. Comm.le ARIOSTO REGGIO EMILIA • **INSERT COIN** V. Emilia S.Stefano 17/a REGGIO EMILIA • **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA • **NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE) • **GAME START** V. Bertola 6 RIMINI • **MEGABYTE INFORMATICA** V. 28 Luglio 59 BORGO MAGGIORE (RSM) • **SANMARINO INFORMATICA** V. Cantò16 DOGANA (RSM) • **COMPUTER TIME** V. IV Giugno 29 SERRAVALLE (RSM) • **ELECTRONICS** V. G. da Carpi 209 SERRAVALLE (RSM) **LIGURIA** **GENOVA** • **ABM COMPUTER** P.zza de Ferrari 2r • **CD-MANIA SOLO SOFTWARE SU CD-ROM** V.le Brigata Liguria 63 r Int.3 • **CIDI OFFICE** V. Rispoli 108/e rosso • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 25r • **ELITE COMPUTER** V. Orsini 31r • **FOTO MAURO** V. Canepari 183/r • **GAMEMANIA** V. Piacenza 294-295 r • **HOME DIGIT-GAMMA GROUP** C. Comm.le COOP BISAGNO P.zzale Bligny 14 • **IL CENTRO CONTABILE** V. Brigata Liguria 45r • **NUOVA INPUT** V. Lungomare di Pegli 47/r • **PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6 • **RAINBOW COMPUTING** V. Gestro 10a • **SYSTHEMA** V. Assarotti 56 r • **TELEPHON CENTER** V. Campetto 1/3 • **VIDEO PARK** V. Carducci 5/7 r • **METRO LIGURIA** V. Romairone 4n BOLZANETO (GE) • **BIT SHOP** V. R. Orsi 31/1 CHIAVARI (GE) • **SALINI DAVIDE** V. Entella 172 CHIAVARI (GE) • **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE) • **OFFICE & GAMES** P.zza Bianchi 9 IMPERIA • **CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM) • **MICRODATA SHOP** V. Manzoni 45 SANREMO (IM) • **SOFTMANIA** P.zza Caduti della Libertà 25 LA SPEZIA • **OFFICE LINE** V. Emiliana Var. Aurelia SARZANA (SP) • **BLASTER** Vico dei Crema 13/r SAVONA • **DIGITAL LABS** P.zza Martiri Libertà 25/27r SAVONA • **CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **DF 24** C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) **TOSCANA** **FIRENZE** • **AZIMUTH** V. Peretola 76r • **COMPUTER DISCOUNT FIRENZE** V.le Matteotti 9r-V.le Talenti 53 • **DEDO SISTEMI** V. Novoli 42b - V.le Europa 96 - V. Cavour 170r • **GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6 • **HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a • **NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r • **PAOLETTI FERRERO** V. Pratese 24 • **PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r • **PUNTO SOFT 2** V. Tedalda 39b • **PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77 b • **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 • **DEDO SISTEMI** V. Panati 24 B.S. LORENZO (FI) • **BELLANTI** L.go Palestrina 317 CASELLINA SCANDICCI (FI) • **WAR GAMES** V. Sanzio 126a EMPOLI (FI) • **DEDO SISTEMI** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI) • **PUNTO SOFT** 4 V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) • **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Loc. Osmannoro SESTO FIORENTINO (FI) • **COMPUTER DISCOUNT AREZZO** V. Perennio 58 AREZZO • **IL GATTO E LA VOLPE** V. Fiorentina 117 AREZZO • **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO • **EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR) • **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Bonghi 2a GROSSETO V. Piro 21 ORBETELLO (GR) • **EMMECI** V. del Vigna 12 LIVORNO • **ETA BETA** V. S. Francesco 30 LIVORNO • **FUTURA** 2 V. Cambini 19 LIVORNO • **ETA BETA** P.zza Costituzione 69 PIOMBINO (LI) • **SHASTA** Loc.Ant.Saline PORTOFERRAIO (LI) • **CIPOLLA** V. Vitt. Veneto 26 LUCCA • **IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **DEDO SISTEMI** V. Foscolo 2 VIAREGGIO (LU) • **LOGICA D.D.P.** V. Sforza 16 AVENZA CARRARA (MS) • **FLOATING POINT** Gall. da Vinci 32 MASSA (MS) • **COMPUTER DISCOUNT PISA** V. Matteucci 36-V.le Gramsci 13 PISA • GAME OVER V. Battelli 35 PISA • **MEDIA WORLD** V. Matteucci PISA • **TECNINOVAS** P.zza Guerrazzi 19 PISA • **METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI) • **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b PISTOIA • **ELECTRONIC SHOP** V. della Madonna 49 PISTOIA • **IDEE UFFICIO** V.Tripoli 3 MONTECATINI (PT) • **BIANCHINI** V. Ferrucci 154 PRATO • **LIBRERIA CASTELLO** V.le Piave 2 PRATO • **MOBILMACCHINA** V. S. Vincenzo 15 PRATO • **RED POINT** V. Zarini 184 PRATO • **COMPUTER DISCOUNT SIENA** V. Camollia 28 SIENA • **LO STRILLONE** V. Fiorentina 107 SIENA • **ELETTROMERCATO** V. Giovanni XIII MONTERIOSA MONTERIGGIONI (SI) • **PUNTO SOFT 3** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** **PERUGIA** • **LA FONTANA** V. della Pallotta 14/d • **MIGLIORATI** V. S. Ercolano 3/10 • **WARE** V. Cairoli 1 CITT¿I DI CASTELLO (PG) • **EMME LABS** V. Acacia 69 CORCIANO (PG) • **ETA BETA** P.zza S. Domenico S.N. FOLIGNO (PG) • **SINTHESYS** 91 V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • **ETABETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) **LAZIO** **ROMA** • **ADDOGRAFICA** V. Lungo Tevere Inventori 28 • **BIT SHOP** V. Serra 26a • CAMPA ADOLFO V. Prenestina 426 • **CENTRO DIFFUSIONE GRANDI MARCHE** V. Valbrondone 107 • C.D.R. V. Tripoli 1 • **COMPUTEL** V. Rolli 33 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245-V.le M. F. Nobiliore 16/22 • **CREMI GAMES** V. S. Piero di Bastelica 91 • **D e D** V. Luca Valerio 22 • **DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24 • **ELECTRONICS 69** C. Comm.le LA ROMANINA • **EURO 2000** V. degli Ubaldi 21 • **FIVE 2000** V. Ozanam 78/b • **FULL SERVICE** V. P. Valerio 90 • **GAME 94** V. del Clementino 95-95a • **GEMAR** V. Cavalleggeri 65 • **GIOCO FOLLIA** V. Parma 5 • **M. ELECTRONIC** C. Comm.le I GRANAI V. Nuvolari • **MAFER** V.le Giustiniano Imperatore 248 • **METRO AURELIA G.R.A.** 33 Pescaccio/V. di Brava • **MICROCENTER** V. Grande Muraglia 6264 • **MICROLINK** V.le Tirreno 207 • **MULTIMEDIAL CD-ROM CENTER** V. Valerio 22 • **NEW PLOTTER CENTER** V. Casale Agostinelli 94 a/b • **ODIS** P.zza Ponte Lungo 3 • **P.C.C. COMPUTER HOUSE** V. Casilina 283d • PULSAR V. Magna Grecia 71 • **ROBIMAX** V. Varvariana 14 • **ROCCHI ILVO** V. Boldini 14 h • **PERGIOCO** V. degli Scipioni 109/111 • **SPAZIO PC** V. Chopin 27 • **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 • **TECNOGRAPH INFORMATICA** V. dell'Imbrecciato 70b • **VOBIS COMPUTER** P.zza Mancini 37a - V. Anastasio II 438 • **GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM) • **METRO LATINA** V. Laurentina Km. 9 CECHIGNOLETTA (RM) • **COMPUTER SCHOOL 2000** V. Mura dei Francesi 99/101 CIAMPINO (RM) • **COMPUTERTIME** V. Col di Lana 11/15 CIAMPINO (RM) • **PC WARE** V. Pirzio Biroli 60 CIAMPINO (RM) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** V. Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM) • **INFOLANDIA** V. Fontana dell' Oste 20 COLLEFERRO (RM) • **COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM) • **2EMME COMPUTERS** V. R.Margherita 21a LADISPOLI (RM) • **COMPUTER SHOP** V. Kennedy 100 MONTE ROTONDO (RM) • **M.M. SOFTWARE** V. Olivieri 59 b OSTIA LIDO (RM) • **METRO INCO G.R.A.** Km. 36 300 Loc. La Rustica TOR SAPIENZA (RM) • **MICROTECH** V. de Nicola 175 CASSINO (FR) • **MONDOVISION** V.le S. Domenico 33 SORA (FR) • **COMPUTER DISCOUNT** C. Comm.le MORBELLA LATINA • **KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA • **COMPUTER SHOP** C. Comm.le EMMEZETA RIETI • **SER.IN** V. Loggia dei Mercanti 14 ORVIETO (TR) **MARCHE** **ANCONA** • **ELAN COMPUTER** V. Torresi 37 • **MICROWORLD** V. Flaminia 232 • **PELLEGRINI** Zona P.I.P. BARACCOLA (AN) • **PELLEGRINI** C. Comm.le METAURO V. Einaudi BELLOCCHI DI FANO (AN) • **TECNOWAVE** V. Leopardi 12 FALCONARA (AN) • **EMJ** P.zza Repubblica 5 JESI (AN) • **PRISMA** V. S. Francesco 24 JESI (AN) • **COMPUTECH** Contr. Mossa 45 FERMO (AP) • **MULTIMEDIA MANIA** P.zza del Popolo 22 FERMO (AP) • **TRIOZON INFORMATICA** V. Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) • **COMPUTERMANIA** V. Trento 94 S.B.DEL TRONTO (AP) • **ZERO UNO COMPUTER** V. Ulpiani 2 S. BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **BEST COMPUTER** V. Roma 20a MACERATA • **EFFE TRE** P.zza Garibaldi 12 MACERATA • **MEDIA SHOP** V. Lanza 42 PESARO • **PERSONAL COMPUTER** V. Ponchielli 2 PESARO • **COMPUTER CENTER** V. Garibaldi 108 FANO (PS) • **SISTEMI INFORMATICI** V. XXVIII Luglio 17 MERCATELLO SUL METAURO (PS) • **OLIPRESS** C.so Matteotti 70 PERGOLA (PS) **ABRUZZO/ MOLISE** • **COMPUTER EXE** V. Trieste 58 AVEZZANO (AQ) • **VIDEO COMP** V. Trieste 18 AVEZZANO (AQ) • **PDA COMMERCIALE** V. Camarra 80/82 CHIETI • **COMPUTER MARKET** V. Trieste 79/ 81 PESCARA • **COSMOS 3000** V. Mazzini 38 PESCARA • **DIMENSIONE INFORMATICA** V. Fontanelle 83 PESCARA • **IL PIANETA DEL COMPUTER** V. Bardet 69 PESCARA • **INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA • **MEGA COMPUTER** V. Naz. Adriatica 76 PESCARA • **MICRO POINT** V. Tirino 170 PESCARA • **SITA** V.le Marconi 129 PESCARA • **CANTORO EMIDIO** V. Nazionale 165 ROSETO DEGLI ABRUZZI (TE) CAMPOBASSO • **ECOM SYSTEM** V. Albino 11/13 • **VIGLIONE COMPUTER** V. D' Amato 1a **CAMPANIA** **NAPOLI** • BRAVO PC V. S. Carlo 14 • **COMPUTER DISCOUNT NAPOLI** V. Tosti 28/30 **COMPUTERMANIA** V. Carelli 35 • **GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22d • **IDC** V.le Augusto 138 • **KNOW HOW** V. Giordano 51 • **LA CAMERA OSCURA** V. Castellino 22 • **SACA** V. Medina 67 • **SAGMAR EUROMERCATO CAMPANIA** Circon. Esterna CASORIA (NA) • **DE GREGORIO & RUSSO** C.so Italia 159 PIANO DI SORRENTO (NA) • **INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA) • **COMPUTERLANDIA** V. Nicotera 58 VICO EQUENSE (NA) • **LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO • **COMPUTER & ...** V. Calandra 21/25 BENEVENTO • **NEW MEDIA** V. de Gasperi 42/ 44 CASERTA • **ITACA** V. Mauri 60 SALERNO • **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO • **EDICOLA LIBRERIA CANFORA** CAVA DEI TIRRENI (SA) • **COMPUTER SERVICE** V. L. da Vinci 91/93 SCAFATI (SA) **PUGLIA** **BARI** • **AS. COM** V. dei Mille 59 • **CARICOM** V. Pansini 14 • **COMPUTER DISCOUNT BARI** V. Capruzzi 128 • **CENTRO COMPUTER** V.le Unità d'Italia 61 • **COMPUTER CLUB** V. Re David 199b • **COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31 • **INFOMANIA** P.zza Garibaldi 41a • **LEVANTE COMPUTER** V. de Giosa 73 • **METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Ind. • **NEW DELCOM** V.le Einaudi 14/ 14a • **WILLIAM'S COMPUTER CENTER** V.le Unita' d'Italia 79 • **MASTROVITO ANTONIO** V. Gravina 59/61 ALTAMURA (BA) • **LOPERFIDO** V. Bologna 80/82 ANDRIA (BA) • **COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (BA) • **AUCHAN** V. Noicattaro 2 cs CASAMASSIMA (BA) • **I.E.I.** V. Celiberti 9 GIOIA DEL COLLE (BA) • **DESARIO INFORMATICA E UFFICIO** V. Carmine 199 NOICATTARO (BA) • **AMORE E COMPUTER** V. Laterza 28 PUTIGNANO (BA) • **MC ELETTRONICA** V. S. Barbara 16 RUVO DI PUGLIA (BA) • **PA.GE.MI. ELETTRONICA** V. Crociate 30 TRANI (BA) • **DMC** V.le Stazione 10 TREGGIANO (BA) • **GI.COM** V. Ragusa 15 BRINDISI • **INFOPROGRAM** V. Isonzo 4a BRINDISI • **COMPUTER HOUSE** V. Ferrini 53 FASANO (BR) • **MILONE GIOVANNI** V. S. F. D'Assisi 219 FRANCAVILLA FONTANA (BR) • **POSITON COMPUTER & COMPONENTI** V. Isonzo 22 MANFREDONIA (FG) • **QUASAR COMPUTER** V. Adriatico 73 SANNICARDO GARGANICO (FG) • **GSS SOFTWARE** V. Fleming 4 VIESTE (FG) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Martello 26 LECCE • **QUALITY INFORMATICA** V. Mazzarella 31/33 LECCE • **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108b TARANTO • **TECNOBIT** V. Platesa 68 d TARANTO **BASILICATA** **POTENZA** • **CD-ROM SHOP** Mag. Riun. Disc. S. Gerardo 23 • **DATABANK** V. Vaccaro 348 • **GEA INFORMATICA** V. Maratea 2/4 • **DATACOMP INFORMATICA** V. Nazionale 62 FRAZ. VILLA D'AGRI MARSICOVETERE (PZ) **CALABRIA** **REGGIO CALABRIA** • **SOFTWARE COMPUTER** V. Bixio 32/a • **COMPUTER DISCOUNT COSENZA** V. Rodotà 15 COSENZA • **COMPUTER POINT** C.so d'Italia 117/ 119 COSENZA • **SIRANGELO** V. Alimena 27 COSENZA • **COMP. EXPO** V. Nazionale 148/150 CETRARO (CS) • **CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemelli RENDE (CS) • **COMPUTER DISCOUNT REGGIO CALABRIA** V. Vitt. Veneto 35 REGGIO CALABRIA **SICILIA** **PALERMO** • **BASIC** V. Sammartino 32 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Ausonia 114 • HOME COMPUTER V.le Alpi 50c • **MASTER GAMES** V. Cavour 115 • **MED'INFORMATICA** V. G. B. Lulli 50/52 • **MULTIMEDIA CENTER** V. Libertà 95a • **QUALITY INFORMATICA** V. Campolon 39 • **RANDAZZO** V. Lulli 20/40 - V. R. Settimo 55 • **UNIVERSAL INFORMATICA** V. Suor Maria Dolores di Maio 22 • **LA ROSA** V. Dante 9a/b BAGHERIA (PA) • **AG COMPUTER** V. S. Girolamo 7 AGRIGENTO • **COMPUTERLINE & ELECTRONICS** V. Callicratide 104 AGRIGENTO • **M.R.** V. Giardino 6 PORTO EMPEDOCLE (AG) • **COMPUTER SOFTWARE DESIGN** P.zza Sturzo 14 CALTANISSETTA • **SYSTEM 2000** D V. Calafato 27 CALTANISSETTA • **SIDAM** V. Palazzi 41 GELA (CL) • **TECNO FORNITURE** V. F. 39 8 GELA (CL) • **A-ZETA** V. Canfora 140 CATANIA • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Africa 120 CATANIA • **SICIL INFORMATICA** V. Masotto 64 ADRANO (CT) • **DBS ELETTRONICA** V. F.lli Cairoli 53 GIARRE (CT) • **DIGIT LAB** V. Catania 4 GIARRE (CT) • **LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA • **CELI OFFICE** V. Garibaldi 116/a MESSINA • **NUOVA DIMENSIONE** V. Reg. Elena 143 - V.le S. Martino 264 MESSINA • **PROGETTO IMMAGINE 3000** V. Nazionale 59 VENETICA MARINA (ME) • **COMPUTER CENTER** V. di Vittorio 177 RAGUSA • **HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA • **VESAV** V. S. Giuliano 111a MODICA (RG) • **TELECOM** V. Cavour 388 MODICA (RG) • **H.A.S.A.** V.le Panagia 136/l SIRACUSA • **LINEA UFFICIO** P.zza V.Veneto 24 AVOLA (SR) • **COMPUTER TIME** V. Garibaldi 116a FLORIDIA (SR) • **COMPUTER'S HOUSE** V. Calatafimi 16/ 18 TRAPANI • **L'EDICOLA** V. Fardella 78 TRAPANI • **BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP) • **R.T.O.** V. Mazzini 7a CASTELVETRANO (TP) **SARDEGNA** **CAGLIARI** • **COMPUTER HOUSE** V. Cavalcanti 7 • **COMPUTER POINT** V. Cavaro 21/b 21/c • **G.M.C.** V. Romagna 7 • **OLISARDA** V.le S. Avendrace 236 • **ARTEREGALO** V. Gramsci 33/35 CARBONIA (CA) • **ATHENA** V, Carlo Felice 12 SASSARI • **COMPUTER DISCOUNT** V. Duca Abruzzi 48 SASSARI • **VIDEO GAMES** V. dei Mille 17 SASSARI.

ENTRA NEL NOSTRO CLUB

Vendo per PC Floppy Disk: Indycar Racing a L.55.000, F153 a L.35.000. Tutti in ottime condizioni e in confezione originale con manuali.
Telefonare ore pasti allo 0423/975473 - Stefano

Sto scrivendo un corso di programmazione demo e giochi per Amiga. Se volete il primo disco contattatemi! Fabio Ciucci, tel. 0583/48624

Compro, vendo e scambio avventure testuali di ogni tipo (italiane e inglesi, editor compresi) di qualsiasi softwarehouse (anche realizzate da privati) e per qualsiasi computer 8 o 16 bit. Cerco inoltre le riviste Explorer e viking 1986-1987 con relative cassette. Pago bene. Chiamate ore pasti.
Baron Marco Vallarino
Via Brea 35
18100 Imperia
Tel. 0183/22992

Vendo scheda Vortex ATonce-Plus 16 PMhz per Amiga 500 a L. 250.000 + MSDOS 4.01 + MC68000, SupraModem 2400 esterno a L.150.000 + programmi e giochi per Amiga L. 200.000.
Gabriele 075/9275523 ora di cena.

Vendo Aces of the Deep CD, Hell CD (60.000), KQ5, Simpson: Space Mutants (30.000), Syndicate (40.000). Compro a poco o preferibilmente scambio: Myst, Little Big Adventure, The Settlers, Warlords 2. In regalo ad ogni acquisto un CD-ROM a sorpresa! Lorenzo 071/7132576 (se non ci sono lasciare messaggio).

Vendo per Amiga i seguenti giochi: Mortal Kombat, Uridium 2, Space Gun, The Caos Engine (1200), Jurassic Park (1200), Trolls (1200), Alien Breed 2 (1200), tutti in ottimo stato con scatola e manuali.
Vendo solamente in blocco L. 100.000. Telefonare ore pasti allo 05886/686957 chiedere di Paolo.

Aiutoooo... sono anni che cerco di trovare un vecchio gioco per PC della ANCO, Player Manager di Dino Dini, ma ormai non si trova più nei negozi, sono disperato aiutatemi voi a reperirlo... o chiunque altro riesca a trovare il mio messaggio nella bottiglia, chiamatemi sulla mia isola durante i pasti, o lasciate un messaggio al mio pappagallo:
mi chiamo Enrico Reggiani tel. 0585/55067 Carrara (MS)

Vendo per PC i seguenti giochi originali:
Woodruff (doppiato in italiano) a L. 99.000
Nascar Racing (floppy) a L. 65.000
Quarantine (Cd-Rom) a L.70.000
Microcosm (Cd-Rom) a L. 40.000
Secret Weapon (Cd-Rom) a L.30.000
Lost in Time 1 & 2 (Cd-Rom) a L. 55.000
Inoltre un Flystic a L. 70.000
Telefonare allo 041-770121. Simone.

Vendo Sega Master System con un gioco incluso nella memoria: Hang-On, completo di 2 Joypad, trasformatore non originale. Prezzo L. 100.000. Inoltre vendo, sempre per Sega i seguenti giochi: Basketball Nightmare, Bomber Raid, Castle of Illusion Starring Mickey Mouse, Rocky, Wonder Boy 3: the Dragon's Trap a lire 35.000 cad.

Vendo i seguenti giochi originali per PC:
Innocent Until Caught - Goblins 2 (CD) - Indiana Jones Fate of Atlantis - Campaign a L. 10.000 - Ultima Underworld 2 - Populous 2 a L. 20.000 - Ufo Enemy Unknown - Ultima 7 a L. 30.000 - Ultima 7 Serpent Isle - 1942 Pacific Air War, Fifa Soccer a L. 40.000.
Inoltre, System shock a L. 50.000, Nascar Racing (CD) a L. 60.000. In blocco a L. 300.000 + altri in regalo (Wing Commander...) Tel. 0331/771663 ore serali. Chiedere di Tommaso.

Per PC vendo i seguenti giochi in confezione originale con manuale:
Rebel Assault CD ROM (L.45.000)
Quarantine CD ROM (L.40.000)
Megarace CD ROM (L.40.000)
Conspiracy CD ROM (L.50.000)
Tornado + Desert Storm - dischetti (50.000)
sono interessato a effettuare scambi per PC preferibilmente su CD-ROM.
Francesco 02-70126172.